Смертельная Игра. Новичок

Владислав Шепелев

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Алексей Чернов - двадцатилетний вундеркинд в области биофизики, получает шанс всей жизни: отправиться в космическое путешествие для исследования другой планеты. Организаторами экспедиции принято решение: оборудовать корабль "Одиссей" новейшими виртуальными капсулами и на время полёта погрузить всех пассажиров в игровой мир Миркан. Делается это для того, чтобы предотвратить любые социальные конфликты в исследовательской группе. Алексей с радостью меняет своё имя на ник "Фириан" и начинает увлекательную игру, выполняя всевозможные квесты и прокачивая своего перса. Но что если Миркан - это нечто большее, чем обыкновенный виртуальный мир? На этот вопрос эльфу-некроманту придётся отвечать самостоятельно. Черновик.

- Шепелев Владислав
  -
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Глава 15
  - Глава 16
  - Глава 17
  - Глава 18
  - Глава 19

Шепелев Владислав

Смертельная Игра. Новичок

Пролог

"**Добро пожаловать в игровой мир Миркан! Пожалуйста, введите ваше имя! Напоминаем, что для введения данных используется голосовой интерфейс**".

Именно такое сообщение выскочило перед моими глазами.

Изобретать велосипед не буду, поэтому возьму ник, с которым играл долгое время.

- Фириан, - громко и чётко произнёс я.

Сразу же на месте старого сообщения, появилось новое:

"**Вы выбрали имя Фириан. Подтвердите ваш выбор**".

- Подтверждаю.

"**Ваше имя - Фириан. Статус: Свободный Игрок. Пожалуйста выберите расу:**

1. Люди
2. Эльфы
3. Гномы
4. Орки
5. Гоблины
6. Хоббиты
7. Вампиры
8. Сирены
9. Тролли
10. Гремлины
11. Наги
12. Выбрать из списка непопулярных рас

Предупреждаем, что расу нельзя поменять".

Внимательно осмотрев все предлагаемые расы, я остановил свой выбор на эльфах.

- Номер 2. Эльфы! - сказал я.

"**Вы выбрали расу: Эльфы. Подтвердите ваш выбор**".

Не задумываясь, я выпалил:

- Подтверждаю!

"**Поздравляем! Выбранная раса - эльф.**

Эльфы Миркана делятся на три вида. Внимание! Выберите вид:

1. Лесные (+1 к Ловкость за каждый уровень)
2. Темные (+1 к Интеллект за каждый уровень)
3. Светлые (+1 к Мудрость за каждый уровень)
Предупреждаем, что вид поменять нельзя".

Особо не мудрствуя, я произнёс:

- Темные!

Почему тёмные? Честно говоря, я и сам этого не знал.

Наверное, я просто симпатизировал тёмным ушастым, называющим себя дроу.

Ну и +1 к интеллекту за каждый уровень - очень неплохой бонус.

"Вы выбрали вид: Темный эльф. Подтвердите ваш выбор".

- Подтверждаю!

Мне уже начали надоедать эти подтверждения.

"Выберите класс из предложенных:
1. Воин
2. Варвар
3. Паладин
4. Охотник
5. Разведчик
6. Ассасин
7. Разбойник
8. Маг
9. Чернокнижник
10. Шаман
11. Друид
12. Жрец
Предупреждаем, что класс сменить нельзя".

- Класс Чернокнижник, - чётко произнёс я.

Люблю некросов. Умение поднимать мертвецов дорогого стоит!

"Вы выбрали класс: Чернокнижник. Внимание! Чернокнижники являются почитателями бога Тьмы и Хаоса, из-за чего ветви определенных квестов могут быть вам не доступны. Также некоторые НПС по умолчанию будут испытывать к вам неприязнь. Отношения с некоторыми светлыми фракциями, такими как Служители Алиана - враждебность. Отношения с некоторыми темными фракциями, такими как Служители Шейдара - уважение. После двадцатого уровня чернокнижнику требуется определиться со специализацией: Рыцарь Смерти или Некромант. До двадцатого уровня вы имеете возможность использовать вещи, предназначенные как для Рыцарей Смерти, так и для Некромантов. Подтвердите ваш выбор".

- Подтверждаю!

"**Желаете изменить внешность вашего аватара?**".

Передо мной появился моя копия, облачённая в белую рваную рубаху и в длинные с прорехами штаны. Никакой обуви не было и в помине.

Отличия аватара от моего настоящего тела заключались лишь в более темноватой коже, и маленьких остроконечных ушках, выглядывающих из-под чёрных, как смоль, волос. Во всём остальном он был моей полной копией.

Не знаю, как остальные игроки, но я не собирался менять свою внешность, поэтому...

- Нет, не желаю!

"**Ваш профиль сформирован:**
Имя: Фириан
Статус: Свободный Игрок
Раса: Темный Эльф
Класс: Чернокнижник
Уровень: 1
Сила: 1
Ловкость: 1
Выносливость: 1
Интеллект: 1
Мудрость: 1
Количество свободных очков опыта: 0
Количество изученных заклинаний: 0
Количество жизни: 90/90
Количество маны: 30/30
Мешок: 20 ячеек
Деньги: 1 золотой
Количество используемых предметов: 0
Дополнительные характеристики: нет
Особый бонус к расе: + 1 к Интеллект за каждый уровень
Специальности: нет
Репутация со встреченными фракциями:
1.Служители Алиана - враждебность;
2.Служители Шейдара - уважение;
Если вы ознакомились с вашим профилем, подтвердите запуск загрузки!".

- Подтверждаю! - зло произнёс я.

Сколько можно?!

"**Начинается запуск**"

Я с нетерпением смотрел на зелёный ползунок загрузки, который неумолимо двигался в правую сторону.

Но наконец, спустя одну очень долгую минуту, вся полоска

оказалась окрашена в изумрудный цвет.

В тот же момент, словно по волшебству, тёмная комната исчезла и я оказался в центре большого поля с какими-то ярко-красными цветами.

Наклонившись, я сорвал первый попавшийся бутон, после чего медленно поднёс его к лицу и ... еле сдержал восхищённый крик.

Детализация объектов была невероятной!

Поднеся бутон к самым глазам, я так и не смог увидеть в нём изъянов, свойственных любым виртуальным играм.

Но не только это меня потрясло. Я чувствовал лёгкий медовый аромат, исходивший от бутона, и чувствовал мягкость его лепестков.

Нет, я, конечно, слышал, что Миркан сильно отличается от других виртуальных миров. Причем отнюдь не в худшую сторону. Но одно дело слышать, и совершенно другое - видеть.

"**Добро пожаловать в игру, Фириан!** - внезапно выскочившая надпись прервала мои рассуждения на тему виртмиров. - **Вы находитесь на локации "Поля близ Кирмана". Вам даётся карта, почтовый ящик, часы и дневник с заданиями. Напоминаем, что этими функциями следует пользоваться с помощью голосового интерфейса. Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!**"

- Подтверждаю! - видели бы вы моё лицо сейчас.

"**Вам доступно задание "Вернуться до заката". Тип задания: обычное.**

Условия выполнения: вернуться до заката в деревню Кирман.

Время выполнения: 2 часа.

Награда: +100 очков опыта, +10 Репутация с деревней Кирман, +20 Репутация со старостой Лиманом, ночлег на ночь.

При невыполнении: - 10 Репутация с деревней Кирман, - 3 серебряные монеты, ночлег под открытым небом.

Принять задание?".

- Принять.

"**Задание принято. У вас два часа на выполнение задания. Удачной игры!**".

Глава 1

Предыстория

- Лёша, родителям пришло письмо от ректора твоего университета! Вставай, соня! - в комнату вбежала Маринка, и начала скакать возле моей постели, не давая мне досмотреть весьма интересный сон.

Я с сожалением вздохнул: моя сестренка была восьмилетней девчушкой с очень вредным характером. Поэтому если она решила меня разбудить - непременно это сделает.

С сожалением разлепив веки, я посмотрел в изумрудные глаза маленькой егозы, которая лишила меня сна.

- Доброе утро, соня! Вставай скорее! Письмо пришло!

- Отлично, - я сладко зевнул и закрыл глаза, - оно никуда не денется. Так что дай мне поспать, сестренка!

- Тебе неинтересно, что там написано?

- Нет, Маринка, неинтересно: я и так знаю, что там, - не открывая глаз, произнёс я.

- И что же?

- Ректор хочет отправить меня в космическую экспедицию. Ему нужно, чтобы 13 июля родители вместе со мной пришли в университет, поэтому он послал письмо, уведомляющее их об этом. А теперь дай мне поспать! - сказал я, после чего повернулся на другой бок, пытаясь игнорировать нахождение Маринки в моей спальне.

- Ух, ты! А что за экспедиция? - ну когда ты уже от меня отстанешь?

Как только эта маленькая вредина поняла, что ответа от меня не дождётся, она начала самым наглым образом стягивать с меня тёплое и родное одеяло. Без боя я, конечно, не сдался, но уже через пару минут ожесточенной войны за мой сон, был вынужден подписать капитуляцию.

- Ну, хорошо... - я в двух словах рассказал Марине об экспедиции, и уже собрался снова досматривать сон, но мелкая опять начала мне мешать.

- Вставай!

- Я же тебе всё уже рассказал, - мученическим тоном произнёс я.

- Всё равно! Вставай! - потребовала эта мелкая пакость. Ну за что?

- Ладно. Я встаю, - я сокрушенно сел на кровати, проклиная Маришку на чём свет стоит, после чего начал натягивать черные носки, лежавшие возле кровати.

Закончив с этим нехитрым делом, я взял штаны и майку, висящие на стуле, и неторопливо начал их надевать, вспоминая столь захватывающий сон.

Мне снилось, что я летаю. Конечно, сон оказался невероятно банальным. Но, то ощущение полёта, которое я получил, было превосходным!

Встав с кровати, я сладко потянулся, разминая затекшие во время сна мышцы.

- Пошли, вредина! - сказал я сестрице после того, как потянулся. Та обиженно засопела, а потом сказала:

- Сам такой! - эти детские фразы меня всегда веселили, поэтому я весело улыбнулся и произнёс:

- Конечно, я - вредина, - сестренка после моих слов довольно хмыкнула и, развернувшись, двинулась в сторону двери.

Я степенно последовал за ней.

Мы вышли в коридор, и двинулись на кухню, в которой уже вовсю хлопотала Веста - наш персональный робот для ведения хозяйства. А что вы думали? 22 век как никак.

- Доброе утро, Лёша, Марина. Хотите кушать? - компьютерным бесполым голосом спросила Веста.

- Да. Я с радостью! - я в предвкушении потёр ладони.

- Я тоже, - поддакнула Маринка.

- Тогда идите мойте руки, и садитесь за стол!

Выполнив то, о чём просила нас Веста, мы с сестренкой сели за стол и выжидательно уставились на робота, который неторопливо поставил на стол большую тарелку с аппетитными на вид блинами и маленькую мисочку с клубничным вареньем.

Мой желудок взревел раненным зверем, требующим одного - еды.

Так что я сразу же накинулся на сочные блинчики с клубничным вареньем. Сестренка также старалась не отставать от меня.

Спустя пару минут тарелка с миской были девственно чисты.

А мы, сытые и довольные встали из-за стола, поблагодарили Весту и двинулись в зал, в котором уже сидели наши о чем-то спорящие(не трудно догадаться о чём) родители.

- О, доброе утро, Лёша, - сказал мне отец, приветственно помахав рукой. Папа у меня был солидным представительным мужчиной атлетического телосложения с небольшой черной бородкой, с прямым носом, высоким лбом и пронзительными серыми глазами.

- Мы тут с мамой обсуждаем письмо, которое пришло из твоего университета, - продолжил папа. - В принципе, я согласен с тем, что предлагает твой ректор, а вот твоя мама...

- Я считаю, что нет. Это слишком опасно, - произнесла моя мама, глядя на отца. Это была невысокая, но стройная женщина с гривой каштановых волос, сегодня заплетенных в косу, с немного бледноватой кожей, и большими зелёными глазами.

- Мама, мы уже об этом говорили! Мне уже двадцать лет, поэтому позволь мне самому решать, что для меня хорошо, а что плохо! Тем более, я должен хотя бы узнать, что в этом письме. Тебе так не кажется? - я старался сделать вид, что даже понятия не имею, что моим родителям мог прислать ректор. После моей вдохновенной тирады мама грустно вздохнула, после чего сказала:

- Да, Алёшка, ты прав. Ты уже взрослый и вправе решать сам за себя. Держи, - мама протянула мне небольшой конверт с золотистой эмблемой университета, - здесь письмо, которое нам с папой адресовал твой Александр Григорьевич.

Подобными конвертами в мире уже лет пятьдесят никто не пользуется, но наш ректор настоял на подобных бумажных посланиях, объясняя это тем, что сейчас они выглядят весьма оригинально.

На обратной стороне конверта старательным косым подчерком было написано:

Родителям Чернова Алексея Викторовича: Чернову Виктору Григорьевичу и Черновой Екатерине Юрьевне

Я открыл уже распечатанный родителями конверт, вынул оттуда вдвое сложенный листок бумаги, и углубился в чтение:

Уважаемые Черновы Виктор Григорьевич и Екатерина Юрьевна!

С радостью сообщаем вам, что ваш сын приглашается на стажировку в межзвездную космическую экспедицию на планету HIP 116454b.

Длительность экспедиции составляет один земной год.

Если вы не даете разрешение вашему сыну на участие в экспедиции или же он сам по каким-либо причинам решил отказаться, вы с ним должны прибыть не позже 12 июля в кабинет ректора университета биофизики, чтобы объяснить причину отказа.

Если же вы и ваш сын согласны, просим вас прибыть с ним 13 июля в 8:00 в 14 аудиторию для дальнейшего инструктажа. При себе требуется иметь паспорт.

Шишко Александр Григорьевич, ректор Московского Государственного Университета Биофизики 10.07.2106

Я оторвал взгляд от письма и посмотрел маме в глаза. Она вопросительно уставилась на меня. В её ярко-зелёных глазах стоял немой вопрос.

Было видно: она всей душой желала, чтобы я не летел, чтобы я не согласился.

Но я уже всё решил! Эта экспедиция - мой шанс чего-то добиться в жизни! И я не собирался его упускать.

- Я согласен лететь, - сказал я, спокойно глядя в мамины глаза.

Она тяжело вздохнула. На несколько секунд в зале повисла тишина, даже Маринка, понимая торжественность момента, молчала.

Наконец мама заговорила:

- Что ж, Алёшка, я могу тебе запретить лететь* (*в 22 веке совершеннолетие наступает с 21 года)... но не буду этого делать.

- Большое спасибо, мамочка! - я кинулся на шею сначала маме, а затем папе.

Моя мечта практически сбылась! Я не верил в своё счастье!

Последующие два дня прошли для меня довольно быстро. Чтобы как-то приблизить день, когда нужно будет идти в университет, я решил поиграть в игру нового поколения (папа ради неё мне на день рождения игровую капсулу подарил!), так что время для меня пролетело незаметно и увлекательно.

Наконец настало 13 июля - и вот я вместе с моей мамой (отца с работы не отпустили) сижу в аудитории номер 14 и слушаю уважаемого Александра Григорьевича - ректора нашего университета.

- Экспедиция на планету **HIP 116454b** продлится один год: три месяца занимает полёт туда, шесть месяцев исследований, три месяца полёт обратно, - лысенький старичок постоянно ходил, с энтузиазмом рассказывая мне с моими однокурсниками про любые мелочи, вплоть до примерного поведения за столом. Видимо, он был невероятно возбуждён тем фактом, что от нашего университета в экспедицию отправляют целых пять(!) человек. - В процессе полёта для приятного времяпрепровождения будут использоваться новейшие виртуальные капсулы. Так что скучать вы не будете. Звездолёт вылетает завтра в 12.00 с Московского космодрома. В принципе, это всё, что я хотел сказать. Ну и ещё, конечно - не посрамите честь нашего университета. Удачных исследований!

Домой мы с мамой вернулись молчаливые.

- Мама, ну что? - сестренка оказались тут как тут, и сразу полезла к маме со своими вопросами. - Леху возьмут в космонавты?

- Мариш, мне срочно нужно бежать на работу. И так пришлось отпрашиваться на час, - мама быстро выложила из сумки мой паспорт, затем засунула в неё большую синюю папку,

чмокнула меня и сестрёнку в щёку, и убежала.

Так как жертв для выпытывания информации кроме меня дома не осталось, сестренка переключилась на мою скромную персону. Ну почему сейчас лето, и почему сейчас у школьников каникулы?!

Марина тем временем по-детски похлопала ресницами, состроила очень милую мордашку, после чего ласково спросила:

- Лешенька, миленький братик, ты полетишь в космос?!

Зная, что все равно рано или поздно она выпытает у меня ответ, я спокойно сказал:

- Да, Маришка, лечу, - после чего пошёл в комнату собирать вещи.

Сестренка по тону сразу же поняла, что ко мне сейчас лучше не лезть, поэтому вопросов больше не задавала.

Зайдя в комнату, я окинул её долгим взглядом, после чего нехотя принялся за дело.

В итоге, за два часа у меня кое-как получилось собрать внушительный чемодан, заполненный всякой всячиной, начиная от нижнего белья, и заканчивая микроскопом.

Оставшееся время до полёта я хотел бы посвятить друзьям, но, к сожалению, Диана сейчас на море, а Сашка на даче с предками. Поэтому встретиться с ними у меня никак не получится.

Так что я решил всё свободное время посвятить учебе. Засев за учебники по биомеханике и биооптике, я не заметил, как наступил вечер.

Когда я читал нудную статью про цветовое зрение человека и многих видов животных, кто-то дотронулся до моего плеча. Вздрогнув от неожиданности, я обернулся: возле меня стояла мама, которая должна была вернуться домой в шесть часов вечера.

Я посмотрел на часы: они показывали полвосьмого.

- Иди ужинать, - грустно сказала мама.

- Хорошо, иду, - закрыв учебник, я встал и двинулся за мамой на кухню, где Веста уже накладывала картошку с курицей, а папа с Маришкой о чём-то увлеченно спорили.

- Привет, папа, - сказал я отцу, - ты давно вернулся?

- Не очень, на работе задержали, - бодро ответил тот. После чего продолжил:

- Ну что, ты готов к полёту?

- Да, уже собрался, - сказал я, смотря, как Веста накладывает мне ужин.

- Сколько ты уже за своими нудными учебниками сидишь? - задал вопрос отец.

- Много! - радостно ответила за меня Маришка. - Как пришёл со своего инструктажа, так и сидит.

- Все равно за три месяца полёта всё забудешь, - тоном, не терпящим возражений, заявил папа.

- Мама уже рассказала? - весело спросил я.

- Да, но не всё. Расскажи-ка мне, сын, что это вы во время полёта делать будете? Мама что-то объясняла, - в это момент отец посмотрел на маму, уже приступившую к трапезе, - но я, к сожалению, так ничего и не понял.

- Во время полёта нас погрузят в специальные виртуальные капсулы в игру, под названием Миркан, которая вышла полгода назад. Я тебе про неё несколько месяцев назад рассказывал.

- Хм... Миркан, Миркан. Что-то знакомое! - папа сморщил лоб, вспоминая, где же он мог услышать это название.

Затем, видимо, он всё же вспомнил, щёлкнул пальцами и сказал:

- Эта та, для которой нужно было специальную капсулу покупать?

- Да, но говорят, что эта игра того стоит, - будничным тоном сказал я.

- Не знаю... И вы так три месяца проведёте? Не вылезая из капсулы? - удивленно спросил папа.

- Да.

- Хм... А как же питание?

- К каждой капсуле прилагается специальный бот, который будет следить за показателями жизни, и при необходимости будет вводить питательные вещества в кровь.

- Теперь стало более-менее понятно, - удовлетворённо сказал отец.

- А ещё ваш ректор говорил про какой-то новый улучшенный массажер, - отвлекшись от еды, произнесла мама.

- Да, совершенно верно. В новых капсулах будет использоваться массажер-3000, - заметив недоуменный взгляд отца, я продолжил:

- В капсуле, которую ты мне подарил, используется массажер-2000, поэтому в ней без вреда для здоровья можно пробыть до трёх суток, дальше начинаются проблемы. Надеюсь, что объяснять, зачем массажер находится в капсуле не нужно? - я посмотрел на папу.

Тот помотал головой из стороны в сторону, а затем сказал:

- Нет, не нужно. Это логично. За несколько суток в таком состоянии, мышцы без массажера сильно затекают, что по сути очень неприятно. На восстановление мышечной активности приходилось бы тратить довольно много времени.

- Верно, а если в капсуле пробыть три месяца без массажера...

- То большинство мышц атрофируется и на всю оставшуюся жизнь человек становится инвалидом, - закончил за меня отец.

- Совершенно верно, а в этих новых капсулах можно пролежать несколько лет, и ничего страшного не случится, - довольно сказал я.

- Теперь всё понятно! - весело произнёс папа, после чего мы оба накинулись на курицу.

Прикончив до конца ужин, я встал, поблагодарил Весту и ушел в мою комнату.

Остаток вечера, и часть ночи я провёл, читая учебник по биоакустике. Нудятина, конечно, та ещё, но в экспедиции она мне понадобится.

Так я и заснул - за столом в обнимку с учебником.

Проснулся я, когда на часах было восемь. Судя по шуму, доносившемуся с кухни, Веста уже готовила завтрак.

Кое-как встав со стула, я медленно двинулся навстречу нашему персональному роботу.

- Доброе утро, Лёша. Завтракать будешь? - спросила Веста, когда я зашёл на кухню.

- Наверное, нет. Мне что-то не хочется. Я только сок попью.

- Как хочешь, - Веста вытащила из холодильника картонную пачку апельсинного сока, открыла её, и затем налила немного в стакан, сиротливо стоящий посередине стола.

Отпив немного, я обратился к Весте, готовящей омлет с колбасой:

- Веста, а кто-нибудь уже встал?

- Нет, Лёша. Разбудить? - робот посмотрел на меня.

- Нет, конечно.

- Да уже и не нужно, - от неожиданности я чуть не захлебнулся соком. Обернувшись, я увидел сонных родителей, стоящих в обнимку.

Я вытер сок с губ тыльной стороной ладони, и затем сказал:

- Доброе утро, мама! Доброе утро, папа!

- Доброе утро, сынок! - зевнув, сказал отец.

- Доброе утро, Виктор Григорьевич! Доброе утро, Екатерина Юрьевна! Завтракать будете? - как вы уже поняли, это сказала Веста.

- Нет, спасибо, мы не хотим, - хором ответили мои родители.

- Ну что, готов? - спросил папа, весело смотря на меня. - Через час уже вылетаем!

- Да, папа, готов! Уже дождаться не могу!

- Это хорошо! - после этих слов отец с мамой вышли с кухни.

Последующие действия для меня проходили, словно в

тумане. Вот я вместе с родителями и Маринкой садимся в машину; вот мы уже прилетели на космодром, и отец расплачивается за платную стоянку; вот я сдаю свой большой черный чемодан, который увижу в следующий раз только через три месяца; жаркое прощание с моими родными: в глазах у мамы стоят слёзы; а вот я уже сижу с моими однокурсниками, разговаривающими об особенностях звуковой сигнализации млекопитающих.

- Таким образом, мы сможем привлекать животных на планете, используя звуки определенной частоты, - заявил Валера. Это был высокий рыжий худощавый парень с веснушками по всему лицу. Будь у него очки, он бы походил на 'типичного ботаника двадцать первого века'.

- А откуда ты знаешь, какие именно виды животных водятся на планете? - задал вопрос один из его слушателей.

- Я и не знаю. Вероятность того, что на HIP 116454b будет хоть одно такое же животное, которое обитает на Земле, приближена к нулю. Однако...

Всё, больше слушать этих ботаников я не могу.

Решив, что делать нечего, и было бы неплохо сегодня всё-таки позавтракать, я двинулся в сторону буфета, проталкиваясь через толпу молодых и не очень людей, тоже летящих в экспедицию. Народа на космодроме собралось уже довольно много. Все они болтали и переговаривались, из-за чего в помещении поднялся большой шум.

Продвигаясь к буфету, я не заметил, как столкнулся с молодой красивой блондинкой, державшей в руке чашку кофе. При столкновении всё кофе выплеснулось на её белую футболку с надписью ' **I love Moscow** ', из-за чего она окрасилась в коричневый цвет.

- Ради бога, прости! - моментально извинился я, пытаясь быстро придумать, как исправить мою оплошность.

Блондинка посмотрела на меня своими серыми глазами, после чего заливисто рассмеялась.

- Ничего страшного, - отсмеявшись, ответила незнакомка. Голос у девушки оказался на редкость приятным и мелодичным, - всё равно мне эта майка никогда не нравилась.

- Что ты теперь будешь делать? Может тебе помочь? - поинтересовался я.

- Нет, спасибо. Я как-нибудь сама справлюсь, - задорно подмигнув мне, произнесла очаровательная незнакомка.

- В экспедицию летишь? - наверное, я задал самый глупый вопрос.

- Да, конечно! Я - геолог! - гордо выпятив грудь идеальной

формы, ответила блондинка. - А ты?

- Я тоже... В смысле, я тоже лечу. Я - биофизик! - гордо произнёс я.

- Надо же! И как тебя зовут, биофизик? - улыбнувшись, спросила блондинка. Улыбка у неё была какой-то по-детски искренней и весёлой.

- Лёша, - после чего спросил: - А как зовут очаровательного геолога?

- Катя, - снова улыбнувшись, ответила блондинка.

- Что ж, Катя. Очень приятно!

- Взаимно! Ладно, Лёша, я наверное пойду. Предлагаю встретиться в игре, как считаешь?

- Отличная идея! Как мне тебя найти?

- Хм... У меня будет ник 'Арианна', а у тебя?

- 'Фириан'. Уже играла в многопользовательские игры? - я улыбнулся.

- Да, Лёша. Было дело. Ты, я так понимаю, тоже.

- Водится за мной такой грешок.

- Хорошо, Фириан. Увидимся в игре, - Катя весело помахала мне рукой, и через пару секунд скрылась в толпе. А я поплёлся обратно к моим однокурсникам: есть мне уже расхотелось.

Все мои мысли сейчас были заняты исключительно Катей с её весёлой и искренней улыбкой.

- Уважаемые учёные! - мои мысли о блондинке прервал голос диспетчера. - Участники экспедиции! Сейчас начнётся посадка на борт звездолёта 'Одиссей'! Будьте вежливы, не причиняйте неудобства другим пассажирам! Сейчас на выходе из зала ожиданий стоят два дроида, - я повернул голову. Действительно, возле дверей стояло двое дроидов,- просим вас сформировать две колоны за каждым из них: одна должна состоять из мужчин, другая из женщин. Просим соблюдать осторожность при посадке! Всего доброго!

Спустя пару минут после заявления диспетчера люди кое-как сформировали две нестройные колонны за каждым из дроидов, которые сразу же двинулись в плохо освещенные коридоры, находившиеся за дверями.

Несколько минут мы шли по коридору в абсолютной тишине, конечно, если не считать неприятный скрипящий звук, издаваемый металлическими суставами робота.

Наконец мы вышли в просторное помещение, сверху донизу заполненное капсулами. Здесь их были десятки, сотни, а возможно и тысячи. Подождав пока вся мужская часть экспедиции соберётся в этом помещении, робот начал производить инструктаж:

- Итак! Каждому из вас будет предоставлена виртуальная капсула '**Геймер-1**' на время полёта! На крышке любого '**Геймера**' есть шесть кнопок, - после этих слов дроид рукой указал на ближайшую к нему капсулу. - '**0**', '**25**', '**50**', '**75**', '**100**' - это количество процентов, на которые будет включен фильтр ощущений. Каждый из вас сможет настроить его по своему желанию. Напомню, что при ста процентах работы фильтров вы будете полностью чувствовать не только приятные ощущения, но и болезненные. Кнопка '**Открыть**' означает открыть крышку капсулы. С этим понятно? - дождавшись одобрительного гула, дроид продолжил:

- Напоминаю, что перед входом в капсулу вам придётся снять абсолютно всю одежду, чтобы бот и массажёр имели прямой доступ к вашему телу, - теперь стало понятно, зачем членов экспедиции сформировали по половому признаку! - Можете приступать! Одежду оставляйте в специальной камере хранения под капсулой! Удачного полёта! - после этих слов дроид вышел из помещения.

Я подошёл к первой попавшейся капсуле. Не особо мудрствуя, я нажал кнопку '**100**'. Пусть я и буду чувствовать всю боль полностью, зато и приятные ощущения смогу испытать по полной!

Быстро раздевшись догола и сложив вещи в небольшой выдвижной ящик под капсулой, я нажал кнопку '**Открыть**' и, подождав пока крышка '**Геймера**' полностью откроется, быстро лёг в капсулу.

Крышка плавно опустилась и я очутился в кромешной тьме.

Сначала ничего не происходило, и я уже подумал, что капсула, в которую я залез, сломана. Но спустя пару секунд я почувствовал ужасную боль, словно несколько сотен стальных иголок впились в тело. Она была настолько невыносимой, что я не выдержал и на некоторое время потерял сознание.

Очнулся я, стоящим в небольшой тёмной комнате, а перед моими глазами висело сообщение:

"Добро пожаловать в игровой мир Миркан! Пожалуйста, введите ваше имя! Напоминаем, что для введения данных используется голосовой интерфейс".

Глава 2

Миркан

Не успел я понаслаждаться красотами виртуального мира, как мне уже суют под нос какое-то задание.

Ну ладно - ничего. Репутация, опыт и ночлег лишними не бывают.

Что они там про голосовой интерфейс говорили?

- Карта!

Перед глазами сразу же возникло сообщение:

'**Желаете воспользоваться картой?**'

- Да, желаю!

Тотчас передо мной появилось небольшое поле 4*4, состоящее из 16 ровных квадратов. Сбоку по вертикали они были обозначены латинскими буквами A, B, C, D, а вверху по горизонтали цифрами 1, 2, 3, 4.

'**Внимание! Перед вами находится карта Миркана! В игровом мире Миркан существует четыре материка: Нордон, Киран, Мурин и Линдар! В данный момент вы находитесь в Нордоне (площадь 30 млн. км2) в квадрате B2. Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!**'

Я оторвал взгляд от сообщения и внимательно посмотрел на мигающий квадрат B2. Одна его часть была закрашена синим цветом, а вторая зелёным и жёлтым с небольшими вкраплениями голубого и серого. Синий и голубой означал водные пространства: океаны, реки, озёра. А зелёный, жёлтый и серый соответственно участки суши: равнины, леса, пустыни и горы.

Сам Нордон располагался аж на пяти квадратах: A1, A2, B1, B2, C1, и был намного крупнее любого из материков Миркана!

- Подтверждаю! - в квадрате B2 появилась небольшая мигающая точка, которая начала постепенно увеличиваться. Так что спустя пару мгновений перед моими глазами оказалось туманное пятно молочного цвета, в середине которого располагался небольшой круг. В нём, рядом друг с другом мигало две точки: одна с названием '**я**', другая с названием '**Кирман**'.

'**Вы находитесь в небольшом королевстве Климас! Ближайший населенный пункт деревня Кирман, расстояние 2 км! Напоминаем вам, что карта в процессе игры может пополняться. Для пополнения карты географическими объектами вы можете сделать следующее:**

1. Купить часть карты в городе в лавке у картолога.

2. Взять часть карты у свободного игрока.

3. Самому исследовать выбранную вами территорию.

Напоминаем, что карта пополняется географическими объектами в радиусе 4 км от вашего аватара. Для увеличения радиуса требуется развивать навык Картограф.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением'.

- Подтверждаю! - сокрушенно произнёс я.

'**Ваша цель - деревня Кирман. Желаете проложить маршрут?**'.

- Желаю.

'**Двигайтесь на север 2 км**'.

Сообщение практически сразу исчезло, а передо мной появилась небольшая зелёная стрелка, указывающая направление, и маленькие часы того же цвета.

Что ж - двинулись!

Так как особым разнообразием монотонная ходьба по полю не отличалась, я решил на ходу поэкспериментировать с интерфейсом игры.

Перед моим взглядом висели полупрозрачные окна чата, столбики жизни и маны, а также временно пустые слоты активных заклинаний.

Немного побаловавшись с ними, я более-менее добился определенных успехов, так что теперь играть мне будет намного удобнее.

Теперь нужно посмотреть: какие перспективы у моего класса, и куда мне требуется вкладывать поинты (или очки опыта).

Я зашёл в умения моего персонажа.

'**Внимание! Вы зашли в умения персонажа! Количество единиц таланта: 2. Сейчас вы имеете возможность разблокировать ветку смерти. Желаете разблокировать ветку смерти?**".

- Желаю.

-1 единица таланта. Сейчас вы имеете возможность выбрать одно заклинание из трёх предложенных. Выбирайте внимательно. В будущем оно может спасти вам жизнь!

Подтвердите, если вы ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю!

'**Вам доступны следующие заклинания:**

1. Поцелуй Мертвеца первого уровня! Время на каст: 2 секунды. Затраты маны: 15.

Эффект: наносит избранной цели магический урон 5 единиц на протяжении 4 секунд.

Дополнительный эффект: шанс нанесения критического удара тупым, острым и колющим оружием возрастает на 8%'.

Откат заклинания: 1 минута.

2. Призрачный Клинок первого уровня! Время на каст: 5 секунд. Затраты маны: 20.

Эффект: оружие, на которое накладывается это заклинание, приобретает +20 % дополнительный урон, на 30 секунд.

Откат заклинания: 5 минут.

3. Пелена Смерти первого уровня! Время на каст: 10 секунд. Затраты маны: 30.

Эффект: создает щит в 100 единиц.

Откат заклинания: 10 минут'.

Да уж, негусто. Но что делать?

Второе заклинание можно отметать сразу же. Не спорю, потом оно может стать очень полезным, но сейчас... У меня и оружия-то никакого нет. Так что Призрачный Клинок не вариант.

Пелена Смерти... Сейчас у меня всего 30 единиц маны, и тратить их все на активацию одного заклинания, пусть и щита, довольно глупо.

Так что остается лишь Поцелуй Мертвеца.

- Поцелуй Мертвеца!

'**Вы действительно хотите изучить заклинание Поцелуй Мертвеца первого уровня за 1 единицу таланта?**'.

- Да! - в тот же момент меня окутало белоснежное сияние, а перед глазами появились сообщения:

'**Вы изучили заклинание Поцелуй Мертвеца первого уровня! -1 единица таланта. Количество единиц таланта: 0. Для получения следующей единицы таланта вам следует набрать 5 уровень**'.

'**Вы получили достижение 'Некромант 1 ранга', для получения достижения 'Некромант 2 ранга' вам требуется изучить ещё 9 заклинаний.**

Бонус: +1 к Интеллект.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа'.

'**Вы получили достижение 'Коллекционер 1 ранга', для получения достижения 'Коллекционер 2 ранга' вам требуется получить ещё 8 достижений.**

Бонус: вероятность получения скрытых квестов увеличена на +0.5%.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

Ничего себе! Я изучил лишь одно заклинание, и уже получил два достижения!

Я задумчиво произнёс:

- Подтверждаю, - все сообщения исчезли, и я, сверившись с картой, был приятно удивлен, что за время, потраченное мной на настройки персонажа, я прошёл больше половины пути.

'Желаете добавить заклинание 'Поцелуй Мертвеца первого уровня' в слот активных заклинаний?'.

-Желаю! - это даже без вариантов.

'Внимание! Заклинание 'Поцелуй Мертвеца первого уровня' добавлено в слот активных заклинаний! Количество свободных ячеек слота: 3/4.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением'.

- Подтверждаю!

Я внимательно осмотрелся в поисках жертвы: надо же мне как-то опробовать свои магические способности.

Жертва нашлась. Эта была мышка с серой шкуркой, небольшим хвостиком и маленькими черными бусинками глаз, с интересом смотрящими на меня. Зеленая надпись над ней гласила:

- **Юная Полевая Мышь, 1 уровень, жизнь 30/30**, - это что значит? Я по жизни равен 3 Юным Полевым Мышам 1 уровня!

Ещё вопрос: как мне с этой мышью справиться? Заклинание нанесет лишь 20 единиц урона за 4 секунды. А куда остальные 10 единиц девать? Нет, через минуту, конечно, можно снова заклинание использовать, но что-то мне подсказывает, что спокойно сидеть и смотреть мышь на то, как ее убивают, вряд ли будет. И ещё неизвестно будет, кто кого убьет.

Вот я нубом буду, если меня Мышь 1 уровня вынесет!

Может палку какую взять, чтобы отбиваться?

Внимательно осмотревшись, я увидел небольшую деревянную палку на земле. Подняв ее, я внимательно осмотрел характеристики этого незамысловатого оружия:

- **Палка деревянная, Урон: 1-2, Прочность: 10/10**.

- Ну-с, попробуем, - после этих слов я вытянул левую руку вперед, наставив ее на неагрессивного моба, и четко произнёс: - Поцелуй Мертвеца!

Через пару мгновений рядом с мышью, прямо из земли высунулась полупрозрачная почти человеческая голова с огромными глазами и круглой дыркой вместо рта.

Это чудо с интересом уставилось на моба. Затем из его ротовой дырки молниеносно выстрелил и присосался к мыши длинный, как у лягушки, белесый язык.

При соприкосновении языка с мышью, цвет надписи над ней мгновенно изменился с зеленого на красный, что означало, что моб стал агрессивным и теперь будет меня убивать.

'Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Юной Полевой Мыши

25/30'.

Мышь не стала терять времени и кинулась на меня. Призрак от нее не отставал, добросовестно продолжая выполнять свой долг.

'**Укус. Вам нанесен урон 5. Всего жизни 85/90**', - не знаю, как в реальной жизни кусаются мыши, но эта укусила меня очень больно.

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Юной Полевой Мыши 20/30**', - призрак делал свое доброе дело.

Я попытался ударить эту серую дрянь, но та оказалась невероятно проворной, поэтому с легкостью увернулась и снова очень сильно меня укусила.

'**Укус. Вам нанесен критический урон 15. Всего жизни 70/90**', - так и умереть недолго. Я сильно ударил по кусачей твари, сидящей на моей стопе. По мыши я попал, но при этом довольно неслабо саданул себя по своей собственной конечности.

Да уж - фильтр ощущений, равный 100% - эта вещь... Причем очень болезненная!

'**Вы нанесли урон 1. Всего жизни у Юной Полевой Мыши 19/30'.**

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Юной Полевой Мыши 14/30**'.

Так... Дело пошло. А это что?

'**Вы нанесли урон 1 сами себе. Всего жизни 69/90**'

'**Вами получено достижение 'Мазохист 1 ранга', для получения достижения 'Мазохист 2 ранга' нанесите себе ещё 99 единиц урона.**

Бонус: 50% скидка на посещения вечеринок в стиле садо-мазо.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю! - да уж... Разрабы решили поиздеваться, ничего не скажешь.

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Юной Полевой Мыши 9/30**', - после этого раздался звук лопнувшего пузыря. Мой помощник-призрак испарился.

'**Вам нанесен урон 12. Всего жизни 57/90**', - мышь снова напомнила о себе чувствительным укусом, на этот раз в лодыжку.

- Твою мать! - раненым зверем взревел я. Это же надо проигрывать в драке мышке 1 уровня! Я с силой ударил по лодыжке. Начхать на ногу, и на идиотское достижение, главное - тварь завалить.

'**Вы нанесли критический урон 5. Всего жизни у Юной**

Полевой Мыши 4/30', - удивительно, но себе я урона никакого не нанес.

Серая тушка от силы удара отлетела от моего драгоценного тела на целый метр! Я уже хотел чуть передохнуть, но не тут-то было. Как только это исчадие ада приземлилось на свои маленькие лапки, тут же ринулась на меня в самоубийственную атаку.

Я покрепче перехватил моё оружие, и ударил по приближавшейся цели.

'**Вы нанесли урон 2. Всего жизни у Юной Полевой Мыши 2/30**', - остался один, максимум два удара, и она, мышь, сдохнет!

'**Вам нанесен критический урон 15. Всего жизни 42/90. Внимание! По отношению к вам применено особое умение Кровотечение, вследствие которого вы будете терять 3 единицы жизни каждую секунду на протяжении 4 секунд**'.

- Сука! - выругался я, после чего ударил маленькую бестию.

'**Вы нанесли критический урон 5. Вы убили Юную Полевую Мышь 1 уровня! +15 очков опыта'.**

'**Вы получили достижение 'Истребитель мышей 1 ранга', для получения достижения 'Истребитель мышей 2 ранга' вам требуется уничтожить ещё 49 мышей.**

Бонус: +0.5% к силе при борьбе с животными Миркана.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа'.

'**Вы получили достижение 'Хищник 1 ранга', для получения достижения 'Хищник 2 ранга' вам требуется уничтожить ещё 99 животных Миркана.**

Бонус: +1 к Ловкость.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю!

Да! Я ее сделал!

Я внимательно уставился на останки моего врага, или на лут, как геймеры называют выпадающую из противника добычу.

В награду мне досталось два небольших куска мяса и маленький хвост.

'**Мясо Полевой Мыши. Используется в кулинарном рецепте 'Мышиные котлеты''.**

'**Мышиный хвост. Используется в алхимическом рецепте 'Смерть грызунам**''.

Да... Негусто. Хотя глупо было надеяться, что с мыши 1 уровня выпадет что-нибудь стоящее.

Теперь нужно посмотреть, как хорошо я пережил этот бой.

Я посмотрел на колонки жизни, маны и опыта, и, мягко говоря, был разочарован.

Жизнь: 31/90. Мана: 16/30. Опыт: 15/100.

Радовало лишь, что жизнь с маной уже начали потихоньку восстанавливаться.

Решив, что второй подобной битвы я не переживу, я двинулся выполнять мое единственное задание, параллельно пытаясь проанализировать первый бой.

Хоть реализация Поцелуя Призрака была невероятно паскудной, заклинание не подкачало. Но если бы я не был готов к подобным спецэффектам, то запросто мог стать заикой.

Разрабы малость переборщили и ...

Мои размышления прервал звук колокольчика, что означало, что кто-то написал мне в приват. Я нажал на помигивающий почтовый конверт.

Письмо было от Арианны. Точнее от Кати.

'**Привет, Леша. Или точнее Фириан. Ты сейчас где?:)**'.

'**Привет, Катя! В Нордоне, в королевстве Климас! А ты где?;)**', - я быстро отправил письмо Кате, и стал дожидаться ответа.

'**Не знаю такого(Я тоже в Нордоне, в Парнской империи**', - незамедлительно пришел ответ. Понятное дело, что название империи мне ничего толком не дало, что я и решил поведать своей новой знакомой.

'**Название империи мне абсолютно ни о чём не говорит... Посмотри на карте, в каком ты квадрате, и вышли мне координаты!**', - отправил я очередное сообщение.

'**ОК. А у тебя какой квадрат?**'.

'**Квадрат B2**'.

Буквально через полминуты пришел ответ:

'**Жаль... У меня C1! Вот, лови координаты!**', - после этого она кинула мне какую-то непонятную крякозябру, состоящую из цифр, букв и разных знаков.

Не особо мудрствуя и не разбираясь в значении написанного, я просто нажал 'Проложить маршрут'.

'**Внимание! Вы проложили маршрут в точку 267m3578@#*&567#$^ir. Двигайтесь на северо-запад 3431 км!**'.

'**Ничего себе!**', - я решил сразу же отписаться Кате-Арианне.

'**Что случилось?**', - незамедлительно ответила она.

'**Расстояние между нами составляет 3431 км!**' - я решил сразу же написать Кате-Арианне. - '**Поэтому сейчас увидеться мы не сможем**'.

'**Жаль(... Ну значит в другой раз!)**', - пришёл ответ.

'**Давай... Мне ещё квест доделывать!)**', - отписался я и закрыл почту.

Закрыв почтовый ящик, я увидел огромный, в два человеческих роста, деревянный частокол, разросшийся в длину метров на триста, две высокие наблюдательские башни, находящиеся по разные створки широких добротных ворот, сделанных из какой-то, крепкой на вид, древесины.

Пока мы переписывались с Катей, я дошёл до конечного пункта назначения - деревни Кирман.

Хотя... Деревня мне представлялась как-то по-другому...

Подойдя близко к воротам, я через мгновение отпрянул, потому что прямо перед моими ногами вонзился арбалетный болт.

- Хто таков будешь? - послышался грубый голос откуда-то сверху. Подняв голову и прищурившись от лучей заходящего солнца, я увидел вылезшего из башни бородатого мужичка в сомнительного вида кольчуге, кое-где покрывшуюся бурыми пятнами ржавчины, с взведенным и направленным на меня арбалетом. На голове у него был одет небольшой железный шлем, практически полностью оставляющий открытым лицо. Надпись над головой первого, встреченного мной, НПС гласила: '**Мирс, Страж Гарнизона деревни Кирман, 53 уровень**'. Да... Ничего себе деревенька. Рядовой страж деревни с 53 уровнем - это сильно.

- Отвечай! А не то мы тебя живо стрелами нашинкуем, - спокойно произнёс другой голос. Повернув голову, я увидел второго стража, вылезшего из башни. У этого в руках был лук, с наложенной на тетиву стрелой. Одет он был также в железную кольчугу, довольно неплохого качества, и большое железное ведро с прорезями для глаз, по ошибке некоторыми именуемым гордым названием 'шлем'.

Надпись над головой этого НПС гласила: '**Крис, Страж Гарнизона деревни Кирман, 65 уровень**'.

Хм... Что ж это за деревня такая?

- Я - странствующий путник, - решил не тянуть кота за хвост я, - пришедший в вашу деревню издалека, дабы попросить у милосердных жителей Кирмана ночлег на ночь.

Стражи синхронно хмыкнули, после чего Крис недвусмысленно натянул тетиву, а Мирс поудобнее перехватил арбалет.

- Эй, ребята, вы чего? - я нервно сглотнул. Одна стрела или один болт и всё - погиб!

- Почём мы ведаем: хто ты такой? - спросил Мирс с небольшим деревенским акцентом. - Может недруг наш, так тебя

прибить надобно, аки клопа. Правильно я говорю, Крис?

- Совершенно верно, - кратко ответил Крис.

Я призадумался. Неужели, чтобы выполнить простой рядовой квест, нужно сильно напрягаться?

По идее, это задание, рассчитанное на новичков, поэтому должно легко выполняться. Так что ответ должен быть где-то на поверхности.

Пип! - внезапно раздался звук и перед глазами выскочила надпись:

'**Внимание! До конца выполнения задания 'Вернуться до заката' осталось 10 минут! Поспешите!**'.

Вот черт!

- Может, вы старосту позовёте? - спросил я.

- Неужто ты такая важная птица, шо о тебе нужно старосте докладывать? - задал вопрос Мирс.

- Да! - нагло заявил я. - Он должен был знать, что я прибуду.

- Ну смотри, если ты нас обманываешь... - спокойно произнёс Крис, опустив лук. Затем он развернулся и через пару мгновений исчез, видимо, пошёл сообщать старосте обо мне.

Я остался один на один с пристально смотрящим на меня Мирсом, не опускающим своего арбалета.

Тишина, повисшая в воздухе, меня напрягала, поэтому я решил начать диалог:

- Слушай, как тебя зовут хоть?

Имя его я, конечно, знал. Но мало ли...

В разговоре между собой стражи своих имен не упоминали. Поэтому будет, мягко говоря, странно, если я ни с того, ни с сего начну называть неизвестного мне человека по имени.

- Меня Фирианом кличут, - добродушно сказал я.

- Мирс, - буркнул страж.

- Слушай, Мирс! Я в этих землях недавно, поэтому многого не знаю... В частности, почему Кирман больше похожа на небольшую крепость, нежели на обыкновенную деревеньку?

Мирс смерил меня своим фирменным прищуренным взглядом, в котором сквозило подозрение, после чего нехотя заговорил:

- Староста наш - бывший сотник армии Климаса. Он и настоял, кабы уся оборона по уму сделана была: места тута небезопасные. Ночью твари усякие шастают: куча усякой дряни, упыри, оборотни, да мертвецы неупокоенные, - после этих слов Мирс три раза перекрестился и смачно сплюнул на землю. - А днём частенько степняки с запада нападают.

- Степняки? Неужели все атаки отбиваете?

- А вот гэта, чужак, не твоего ума дело, - спокойно заявил

Мирс.

- Понял, - примирительно выставив ладони, произнёс я.

Дальше разговаривать со стражом не имело смысла, поэтому я принялся изучать оборонные укрепления деревни.

'Деревянный частокол 3 уровня. Прочность 8 573/10 000'.

'Дубовые ворота 4 уровня. Прочность 13 487/20 000. + 10% удачи гарнизона при осаде'.

'Деревянная наблюдательная башня 2 уровня. Прочность 3 465/12 000. Повышает мастерство стрельбы из лука стража на башне на +5%'.

'Деревянная наблюдательная башня 3 уровня. Прочность 2 769/15 000. Повышает мастерство стрельбы из лука стража на башне на +7%'.

Моя челюсть с удобством расположилась на моей груди. Это же не деревня, это маленькая крепость!

Просто так рядовую деревню не будут оснащать такими оборонительными укреплениями, значит, скорее всего, на нее завязан какой-то хитроумный и очень редкий квест, так что мне очень повезло, что я оказался именно здесь.

- Чужак! - вырвал меня из размышлений голос Криса, сопровождающийся скрипом створок открываемых ворот.

Спустя пару мгновений дубовые ворота полностью распахнулись, и передо мной предстал Крис в сопровождении двух высоких молодых парней в кожаной броне и с направленными на меня копьями. Над их головами было написано: **'Парс, Страж Гарнизона деревни Кирман, 46 уровень'** и **'Лорн, Страж Гарнизона деревни Кирман, 45 уровень'**.

- Как твоё имя?

- Фириан, - не давая мне ответить, заявил Мирс.

- Что ж - Фириан. Староста действительно ожидает тебя. Я приношу свои извинения, что не поверил тебе сразу, - флегматично произнёс Крис, снимая своё ведро с головы.

Передо мной предстал мужчина лет пятидесяти с волевым лицом, голубыми пронзительными глазами и коротко, по-военному, постриженными седыми волосами.

Улыбнувшись, он произнёс:

- И за Мирса приношу свои извинения. Ему хоть и неудобно, но прощения этот Ворчун просить не любит, - сопровождающие Криса молодые парни белозубо улыбнулись, и синхронно посмотрели на насупившегося бородатого воина.

- Ничего, я не в обиде, - примирительным тоном сказал я. - Лучше перебдеть, чем недобдеть.

- Отличные слова! - произнёс Крис, сильно хлопнув меня

своей рукой по спине.

'+20 к Репутации с Крисом. Уровень Репутации с Крисом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 20/100'.

'Вам нанесен урон 3. Всего жизни 57/90', - силён мужик!

- Ну что - может, к старосте меня проводите? Незачем ворота открытыми держать, - сказал я, с беспокойством смотря на часы, полыхающие красным цветом и показывающие, что до провала задания осталось семь минут.

- Да, конечно, Фириан. Ты меня прости: мне вахту свою отстоять нужно, поэтому к старосте тебя отведут эти двое. Знакомься, это - Парс, - Крис указал на парня с зелеными глазами, - а это - Лорн, - Крис хлопнул по плечу парня с небольшой белой полоской шрама на щеке.

- Пошли! - произнёс Лорн, и в тот же момент оба моих конвоира развернулись ко мне спиной и, даже не посмотрев, следую я за ними или нет, двинулись куда-то вглубь деревни.

Мне не оставалось ничего другого кроме как послушно топать за ними. Как только я очутился в маленькой крепости, именуемой деревней, меня окутало голубоватое сияние и что-то приятно дзынькнуло.

'Внимание! Вы выполнили задание 'Вернуться до заката'! Для получения награды обратитесь к старосте деревни!'

'Вы получили достижение 'Исполнитель 1 ранга', для получения достижения 'Исполнитель 2 ранга' выполните ещё 99 заданий.

Бонус: +1 к Сила.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

Хм... Достижение - это хорошо!

Теперь можно...

Сзади что-то грохнуло, прерывая мои размышления. Обернувшись, я увидел закрытые ворота и огроменное бревно, выполняющее роль засова. Да уж - такие ворота очень сложно выбить, не имея осадного тарана!

Так - о чём это я? Теперь можно было особо не спешить и рассмотреть Кирман во всей красе, что я тотчас и решил сделать.

Внутренняя планировка деревни не разочаровала: с военной точки зрения всё было построено и расположено по уму, за что перед старостой деревни можно было спокойно снимать шляпу.

Даже если бы противник смог ворваться сюда, ему пришлось бы очень сильно попотеть, чтобы полностью сломить гарнизон.

Помимо превосходной планировки, параноидальность

старосты заставила его выставить в деревни патрули, постоянно проходящие по всем немногочисленным улицам Кирмана.

Да уж... Староста - тот ещё параноик.

Именно с такими мыслями я и оказался на пороге его дома перед дубовой дверью, по краям обитой железом.

Лорн, особо не церемонясь, несколько раз со всей силы пнул дверь сапогом, после чего замер в ожидании и скучающе начал что-то напевать себе под нос.

Спустя пару мгновений после нашего 'вежливого стука' откуда-то изнутри послышался бас:

- Фириан, заходи!

После этого Лорн перестал напевать себе под нос, взглядом указал на дверь, и затем состроил злобную рожу, показывая таким образом, что со мной он не пойдёт.

Я послушно кивнул и, сглотнув, потянул дверную ручку на себя. Дверь послушно отворилась, и я оказался на пороге большой комнаты.

Сразу, что бросалось в глаза, это висящее на всех трёх стенах оружие. Чего здесь только не было: ятаганы, бастарды, кинжалы, серпы, луки, арбалеты, щиты, несколько молотов и секир, и ещё куча всякой всячины.

Второе, что бросалось в глаза, был крепкий на вид стол, за которым сидел солидный представительный мужчина лет пятидесяти - пятидесяти пяти с серыми глазами, ёжиком седых волос, прямым носом, высоким лбом и с тонкой полоской губ. Всё его лицо пересекала длинная белая полоска шрама, начинающаяся возле левого уха и заканчивающегося в районе правой щеки, что лишь прибавляло ему мужественности.

- Что нравится? - с толикой гордости спросил староста, кивком головы указав на оружие. А что это был именно он, я не сомневался.

- Очень! Я восхищён!

И это была отнюдь не ложь. Я действительно был восхищён таким большим количеством тупого, колющего и режущего оружия на площади одного дома.

'**+5 к Репутации со старостой Лиманом. Уровень Репутации со старостой Лиманом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 5/1 000**', - ничего себе! Чтобы получить Дружелюбие, нужно заработать целых 1 000 очков Репутации. Однозначно, этот староста - не простой НПС!

- Рад, что ты оценил, Фириан! Присаживайся, нам с тобой нужно много о чём поболтать.

Я с некоей осторожностью двинулся по дощатому, чуть

поскрипывающему полу, навстречу к старосте. Подойдя к столу, я отодвинул стул и незамедлительно сел напротив Лимана, с интересом наблюдающего за моими телодвижениями.

- Что ж, Фириан... - староста уставился на меня своими серыми глазами.

Мне показалось, будто меня просвечивают рентгеном.

- Молодец, что успел в деревню вовремя: ночью ты бы не выжил за стенами деревни.

'Внимание! Вами получена награда: +100 очков опыта, + 10 Репутация с деревней Кирман, + 20 Репутация со старостой Лиманом, ночлег на ночь.

'Уровень Репутации с деревней Кирман на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 10/1 000'.

'Уровень Репутации со старостой Лиманом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 25/1 000'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 2! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 5!'.

'Вы получили достижение 'Великий 1 ранга', для получения достижения 'Великий 2 ранга' вам требуется получить 50 уровень!

Бонус: +1 к Выносливость.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

.

Новый уровень - это превосходная новость!

- Да, я уже это понял. Спасибо, что вы приняли меня. Может, я могу вам чем-то помочь, в отместку за то, что вы не оставили меня в беде? - произнёс я стандартную активацию квестов.

- Не знаю, способен ли я просить тебя об этом... - Лиман пристально на меня посмотрел.

- Способны! - перебил я старосту.

- Хорошо, Фириан! Тогда слушай! В последнее время участились набеги нечисти и степняков на деревню. С каждым разом всё сложнее и сложнее отбивать их атаки, поэтому нам нужна подмога из Ританга - это ближайший к нашей деревне город, способный выделить Кирман дополнительные военные силы. К сожалению, чтобы туда добраться - нужно пройти порядка 10 миль, что заверяю, очень непросто. Тебе нужно будет доставить послание, подкрепленное моей печатью, главе ритангского гарнизона, чтобы он выделил нам несколько

десятков бойцов. Ну что - берешься?

'Вам доступно задание 'Посыльный'. Тип задания: редкое.

Условия выполнения: доставить Пиарту - главе ритангского гарнизона послание о запросе деревней Кирман военной помощи.

Время выполнения: 2 недели.

Награда: +800 очков опыта, +10 золотых, +100 Репутация с деревней Кирман, +300 Репутация со старостой Лиманом, оружие из коллекции старосты Лимана.

Принять задание?'.

Немного поразмыслив, я сказал:

- Согласен!

'Задание принято. У вас две недели на выполнение задания. Удачной игры!'.

Староста облегченно вздохнул и с радостью произнёс:

- Слава Шейдару, ты согласен!

Опа, оказывается, староста - тёмный. В смысле, что поклоняется богу Тьмы. Интересно...

- Только я хочу кое-что прояснить, - нагло заявил я. - Почему вы не отправили в Ританг кого-нибудь другого? Неужели у вас не нашлось людей, которых можно было бы послать в город? - я вопросительно поднял правую бровь.

Нет, понятно, конечно, что это квест и его может выполнить только игрок. Но с точки зрения логики, глупо ждать первого попавшегося путешественника и посылать его в дальнее путешествие, в надежде, что он доставит послание в Ританг...

Лиман после моих слов залился краской и смущенно произнёс:

- Понимаешь, тут... тут такое дело...

Вот тебе на! Воин! Сотник армии! Хоть и бывший! И мнётся, словно девка на выданье.

- Лиман, чётко и коротко! - рявкнул я.

'+10 к Репутации со старостой Лиманом. Уровень Репутации со старостой Лиманом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 35/1 000'.

- Короче говоря, у меня на счету каждый воин и терять хоть одного в такое время - расточительно. А ты - никому неизвестный чужак - чётко, по-военному, отрапортовал староста.

Всё-таки армию из человека очень сложно выбить!

- Понял! Сразу бы и сказал, что меня не жалко! Зачем сопли на кулак наматывать? - в военной манере заявил я.

Староста уважительно посмотрел на меня.

'+10 к Репутации со старостой Лиманом. Уровень

Репутации со старостой Лиманом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 45/1 000'.

- Слушай, Лиман! Может я ещё чем-то деревне подсобить могу? Ты не стесняйся просить!

- Если ты послание в город доставишь, то уже очень деревне поможешь... - пробасил староста

- Ну а всё-таки? - я выжидательно уставился в серые глаза.

- У меня один боец гарнизона прошлой ночью получил серьёзную травму, - не раздумывая, заявил он. - Пришлось поставить Криса. Как я уже говорил: у меня проблемы с количеством людей. Я буду рад, если ты на сегодняшнюю ночь заступишь на пост вместо него! За твою работу я заплачу, естественно.

'Вам доступно задание 'Дозор на одну ночь'. Тип задания: обычное.

Условия выполнения: простоять на посту наблюдательской башни до рассвета и не погибнуть.

Награда: 3 серебряных монеты'.

Принять задание?.

Староста оказывается ещё и жмот.

С другой стороны, ночью за стеной делать нечего, а так может смогу пофармиться на безопасном расстоянии от тварей и пару уровней подниму...

А 3 серебрушки мне не нужны, пусть забирает. Тем более, я нутром чую, что если откажусь от денег, то получу немного Репутации этого НПС. А связи зачастую полезнее денег бывают.

- Деньги можешь оставить себе! Помочь я и за бесплатно согласен! - торжественно, после минутной паузы, произнёс я.

"Задание принято. Удачной игры!"

'+20 к Репутации со старостой Лиманом. Уровень Репутации со старостой Лиманом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 65/1 000'.

Ну вот - 3 серебрушки взамен на 20 очков Репутации. Однозначно я в плюсе.

- Хм... - староста в очередной раз смерил меня задумчивым взглядом. - Тогда можешь сейчас же отправляться: солнце уже вот-вот сядет. Вот что: иди к старине Крису и попроси, чтобы он на сегодняшнюю ночь подобрал для тебя снаряжение! Без слёз на тебя даже смотреть нельзя. Скажешь, что ты сегодня вместо него в дозор выступаешь! Понял?

Я малость оторопел от его напора, поэтому не сразу понял о чём меня спрашивают, чем и не преминул воспользоваться

бывший вояка.

- Я ТЕБЯ СПРАШИВАЮ, БОЕЦ! ТЫ МЕНЯ ПОНЯЛ? - угрожающе рявкнул Лиман.

- Так точно! - воскликнул я.

- ТОГДА ЧЕГО ЖДЁМ, БОЕЦ? ЖИВО НА ПОСТ!

Я вскочил со стула и пулей вылетел из дома на порог, где меня поджидали скучающие Лорн и Парс.

- Ну что? - с нетерпением задал вопрос Лорн.

- Меня в дозор определили, поэтому мне нужно срочно бежать к Крису! - я требовательно посмотрел на Лорна с Парсом.

- Понял, не дурак! - ответил Лорн.

Парс на его высказывание лишь молча кивнул. Судя по всему, этот парень был не из болтливых.

Оба бойца мгновенно развернулись ко мне спиной и рысью побежали в сторону ворот. Мне не оставалось ничего другого, кроме как припуститься за ними.

Спустя пару минут я запыхавшийся стоял перед дубовыми воротами. А что вы думали? 1 единица выносливости как никак!

- КРИС! - со всей мочи проревел Лорн.

- ЧЕГО НАДО? - послышался откуда-то сверху рев Криса.

- ТЕБЯ ТУТ СМЕНИТЬ ПРИШЛИ! - весело проревел Лорн. Вот это глотка!

- СЕЙЧАС СПУСКАЮСЬ!

Спустя пару мгновений перед нами стоял чуть насупленный Крис в одной руке державший своё ведро.

- И где же моя замена? - он прошёлся взглядом по нашей троице и остановил его на мне. - Неужто ты - Фириан?

Я осторожно кивнул.

- Справишься хоть? - с сомнением спросил Крис.

- Думаю, что да. Только староста просил тебя мне снаряжение на сегодняшний дозор подогнать.

- Ну, хорошо! Следуй за мной! А вы чего стоите, балбесы? - это он уже к моим бывшим конвоирам обратился. - Кто улицы патрулировать будет? Вот скажу старосте, что вы от воинской службы отлыниваете, тогда... - на этом моменте ребята уже удирали.

- Эх, молодежь! - ухмыльнулся Крис. - Ладно, Фириан, пошли тебе обмундирование подбирать, а то до утра ты не доживешь! - и он во второй раз за сегодняшний день хлопнул меня по плечу своей лопатой.

'**Вам нанесен урон 3. Всего жизни 87/90**', - с такими друзьями и враги не нужны!

Прямо возле наблюдательской башни, на которой мне предстояло провести сегодняшнюю ночь, стоял добротный дом, к

которому мы и двинулись.

Подойдя к самой двери, Крис достал с шеи небольшой ключ из непонятного металла и всунул его в небольшую замочную скважину. Послышался тихий щелчок, и дверь бесшумно открылась.

Передо мной предстали груды доспехов и всевозможного оружия, сваленных на полу.

- Ну, давай выбирай! - Крис с интересом посмотрел на меня.

Я судорожно сглотнул, смотря на статы некоторых орудий, понимая, что всё равно взять эти сокровища мне вряд ли дадут. Да и не для моего второго уровня они... Поэтому я наступил на горло собственному хомяку, требующего обчистить этот дом полностью, и нехотя буркнул:

- Может ты мне сам что-нибудь подберёшь?

'**+20 к Репутации с Крисом. Уровень Репутации с Крисом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 40/100**',.

- Молодец! В таком деле нужно доверять профессионалом! - нравоучительно произнёс он. - Ну-с, сейчас что-нибудь тебе подберём.

Спустя пару минут кряхтений и ворчаний Крис вручил мне простенький доспех из кожи со словами:

- На, держи. Я когда-то сам в этом самом доспехе воевал. Как видишь - жив остался!

'**Доспех из кожи вепря. Прочность: 27/45. Тип вещи: обычная.**

+1 к Сила;

+1 к Выносливость;

Эффект: +1 к маскировка'.

- Спасибо... - я с благодарностью взял, довольно легкий на вес, доспех. - Крис, а ведь уже ночь наступила. Безопасно ли оставлять пост без присмотра? - я с интересом уставился на воина, который периодически ворча, лазил в груде шлемов, параллельно натягивая доспех и закрепляя сбоку многочисленные кожаные ремешки.

- Не боись! Там Мирс дежурит.

Волосатый ворчун с деревенским акцентом! Лучшей компании и не пожелаешь!

- Если что - позовёт... О, а вот и шлем, - он протянул мне небольшой, также сделанный из кожи, шлем.

'**Шлем Ополченца. Прочность: 23/35. Тип вещи: обычная.**

+1 к Выносливость;

+1 к Интеллект'.

Я осторожно его взял и воздвиг на свою голову, про себя

думая, что в реальной жизни ни за что бы не одел такую развалюху.

Сразу после этого я почувствовал себя увереннее. Вроде эти вещи - обыкновенный цифровой код, а психологический эффект...

Прямо передо мной на пол плюхнулись сапоги с перчатками.

'**Сапоги из бычьей кожи. Прочность: 15/20. Тип вещи: обычная.**

+1 к Сила;

+1 к Ловкость.

Эффект: +15% к скорости при движении по пересечённой местности'.

'**Перчатки наездника. Прочность 10/10. Тип вещи: обычная.**

+1 к Выносливость;

+2 к Ловкость'.

Я весело натянул на ноги сапоги, в душе радуясь хоть какой-то обувке. Босым ходить как-то не комильфо.

Не менее радостно я натянул перчатки. +2 к ловкости, и +1 к выносливости - очень даже неплохая вещичка.

- Так... - бубнил себе под нос Крис. - Осталось лишь арбалет или лук найти, и меч какой-нибудь.

- Слушай, Фириан, - уже громко произнёс воин, - а ты что предпочитаешь: лук или арбалет? - он вытянул из кучи какой-то древний разваливающийся лук и не самого лучшего качества арбалет.

Немного призадумавшись, я выпалил:

- Лук, - все-таки как-никак я - эльф. Надо же соответствовать!

- Эх, вас, эльфов не переделать! - с весёлой ноткой в голосе произнёс Крис. - Держи свой лук, - он протянул мне ту самую развалюху и деревянный цилиндр, из которого торчали оперения стрел - колчан.

'**Лук рейнджера. Прочность: 5/20. Тип вещи: обычная.**

Урон: 2-6;Скорость 2.30;

+1 к Ловкость.

+1 к Интеллект'.

'**Колчан охотника. Прочность: 3/10. Тип вещи: обычная.**

+1 к Ловкость;

Количество стрел: 20/20'.

- В ближнем бою ты что предпочитаешь? - он с интересом уставился на меня.

Я немного призадумался. А действительно. Что мне использовать в ближнем бою? Понятное дело, что мне, как будущему некроманту (да, со специализацией я уже определился!) не стоит вступать в ближний бой, но, а вдруг.

Понятно, что мне придётся использовать щит в таком случае, значит, двуручное оружие сразу же отметается.

Тяжёлыми одноручными я тоже особо не размахаюсь, тогда нужно выбрать какое-то лёгкое оружие.

В прошлом я побывал в разных ММОРПГ и играл разными персонажами. Довелось побывать и орком-танком, и эльфом-лучником, и человеком-кастером.

Так вот, будучи танком, я использовал различные виды оружия. И больше всего мне понравился длинный однолезвийный клинок, имеющий двойной изгиб, под названием ятаган.

- Ятаган! - произнёс я. - Мне нужен ятаган!

- Хм... Интересный выбор... Оружие орков. Да, есть что-то подобное. Подожди секунду!

Крис в очередной раз полез в груду на полу.

Спустя пару минут, на протяжении которых Крис, не сдерживаясь, матерился, он выудил на свет длинный семидесятисантиметровый изогнутый клинок с несколькими зарубками.

- На, владей! - Крис с почтением протянул мне перевязь с клинком. - У этого ятагана богатая история. Он повидал множество войн и пролил много крови. Носи с честью!

'**Ятаган Урук-Хая. Прочность: 72/80. Тип вещи: обычная.**

Урон: 3-6. Скорость 2.50;

+3 к Сила;

+2 к Выносливость;

+1 к Ловкость.

Да! Вещь! Особенно для моего второго уровня. Жаль, конечно, что всё это снаряжение мне только на одну ночь дадут... А потом мне опять придется ходить нищим оборванцем.

Вариант стащить вещи я даже не рассматривал. Это было бы по-скотски по отношению к старосте и жителям Кирмана. То, что эти ребята всего лишь цифровой код мне было, мягко говоря, по барабану.

Странно, но окружающий меня виртуальный мир всё больше казался мне реальным. И это меня немного пугало.

Смогу ли я потом выйти из игры? Жить в реальном мире без Миркана?

- Эй, Фириан! - вырвал меня из раздумий флегматичный голос Криса. - Ты что, заснул что ли?

- Нет, - я сфокусировал свой взгляд на воине, в одной руке державшем какую-то тряпку и деревянный щит. - Задумался, просто!

- Ты на башне не задумайся только, - хмыкнув, произнёс Крис, - а то схарчат - даже не заметишь! Вот, держи! - он протянул

тряпку серого цвета с деревянным щитом. - Последний штрих для твоего снаряжения.

'Плащ Следопыта. Прочность: 13/20. Тип вещи: обычная.

+1 к Ловкость;

+1 к Мудрость.

Эффект: +2 к Маскировка'.

'Щит Разбойника. Прочность: 35/50. Тип вещи: обычная.

+2 к Выносливость;

+1 к Сила'.

Быстро застегнув застежку плаща, я взял в одну руку ятаган, в другую щит, и вопросительно приподнял правую бровь, смотря на Криса.

Тот едва заметно кивнул, после чего не спеша вышел из дома. Я двинулся за ним.

Спустя минуту я стоял на высокой наблюдательской башне и слушал инструкции, которые мне давал Крис.

- По пустякам не зови. Если мелочь, какая будет - сам завалишь или Мирс поможет. Если будешь чувствовать, что вы вдвоем не справитесь - дуй в этот рог, - он рукой указал на большой белоснежный рог, кое-где покрывшийся ниточками трещине, висящий на стене. - Всё, бывай! Устал я, как собака. И... Фириан!

- Да, - я посмотрел в глаза воина.

- Удачи!

После этих слов воин развернулся и начал спускаться с башни, а я внимательно уставился за стену, в тьму ночи, которую лишь слегка рассеивали магические фонари, находящиеся возле частокола.

Внезапно, перед глазами выскочила надпись:

"При использовании рога вызова, задание будет считаться проваленным. Ветви некоторых квестов станут недоступны".

Что ж - тогда рог я не буду использовать даже в самом крайнем случае. Мало ли что - неизвестно, что там за квесты. Может я потом локти кусать буду, что их проворонил...

Решив для себя этот вопрос, я вновь уставился в темноту.

Итак, дозор начался!

Словно в подтверждении моих мыслей перед глазами выскочила надпись:

'Задание 'Дозор на одну ночь' началось.

Условия выполнения: простоять на посту наблюдательской башни до рассвета и не погибнуть.

Время выполнения: 7 часов 21 минута.

Удачной игры!'.

'Ваше мастерство стрельбы из лука повышено на +5%'.

В правом углу повисли часы, показывающие время до конца выполнения задания. 7 часов 21 минута.

Глава 3

Ночной Дозор

С удобством устроившись на небольшом деревянном табурете, стоявшем в башне, я решил быстренько разобраться со своими характеристиками.

Имя: Фириан
Статус: Свободный Игрок
Раса: Темный Эльф
Класс: Чернокнижник
Уровень: 2
Сила: 2 + (6) = 8
Ловкость: 2 + (7) = 9
Выносливость: 2 + (7) = 9
Интеллект: 3 + (2) = 5
Мудрость: 1 + (1) = 2
Количество свободных очков опыта: 5
Количество изученных заклинаний: 1
Количество жизни: 202/202
Количество маны: 90/90

Итак... Куда же мне вложить очки опыта?

Для начала следовало бы определить, что дают те или иные характеристики.

'1) Сила увеличивает силу атаки оружия ближнего боя:

Воины, варвары, друиды, паладины, рыцари смерти приобретают 2 пункта силы атаки на каждый пункт силы.

Разбойники, охотники, шаманы, маги, ассасины, некроманты, жрецы приобретают 1 пункта силы атаки на каждый пункт силы.

'2) Ловкость увеличивает силу атаки дальнобойного оружия и ближнего боя для некоторых классов.

Воины, охотники и разбойники получают 2 пункта силы бесконтактной атаки на каждый пункт ловкости.

Охотники, разбойники, шаманы и друиды получают 1 пункт силы контактной атаки на каждый пункт ловкости.

Увеличивает вероятность нанесения критического удара оружием, но не магией'.

'3) Выносливость влияет на здоровье. 1 единицы выносливости = 14 ед. здоровья.

'4) Интеллект влияет на уровень маны. 1 единица интеллекта = 15 ед. маны'.

'5) Мудрость ускоряет восстановление маны как в бою, так и вне боя.

Увеличивается скорость отката заклинаний.

Уменьшает количество маны, требуемого для активации заклинания'.

'Для получения более полной информации перейдите в раздел Викитеки: Характеристики. Желаете перейти по ссылке?'.

- Нет! - прошептал я. Мало ли, потом ещё доказывай Мирсу, что я не сумасшедший.

Итак... Наиболее предпочтительными для меня, как некроманта, будут Интеллект и Мудрость.

3 очка(поинта) кину в Мудрость, а 2 в Интеллект, и мучиться с выбором не буду.

'Желаете вложить очки опыта(3) в Мудрость?'.

- Да, желаю!

'Скорость отката ваших заклинаний увеличена. Скорость регенерации маны увеличена. Затраты маны на активацию заклинания уменьшены. Желаете просмотреть список ваших заклинаний?'.

- Да!

'Поцелуй Мертвеца первого уровня! Время на каст: 1 секунда. Затраты маны: 11. Эффект: наносит избранной цели магический урон 5 единиц на протяжении 4 секунд.

Дополнительный эффект: шанс нанесения критического удара тупым, острым и колющим оружием возрастает на 8%'.

Откат заклинания: 50 секунд'.

Отлично... Откат: 50 секунд - это лучше, чем минута, однозначно! Так, теперь интеллект.

'Желаете вложить очки опыта(2) в Интеллект?'.

- Да, желаю! - злобно прошипел я.

'Количество маны увеличилось'.

Теперь посмотрим, что у меня получилось!

Имя: Фириан

Статус: Свободный Игрок

Раса: Темный Эльф

Класс: Чернокнижник

Уровень: 2

Сила: 2 + (6) = 8

Ловкость: 2 + (7) = 9

Выносливость: 2 + (7) = 9

Интеллект: 5 + (2) = 7

Мудрость: 4 + (1) = 5

Количество свободных очков опыта: 0

Количество изученных заклинаний: 1

Количество жизни: 202/202

Количество маны: 120/120

Ну что - теперь и повоевать можно!

Словно в подтверждение моих мыслей, где-то недалеко раздался бурчащий голос Мирса:

- Фириан, не дрыхни! Вона саламандра ползёт. Она твоя!

Я вгляделся в темноту и увидел двухметровую жирную ящерицу с красным ником: '**Огненная Саламандра, 5 уровень**'.

Ничего себе! Я же с ней могу и не справиться!

Отложив в сторону ятаган и щит, я поудобнее перехватил лук, предварительно наложив на него стрелу, и с интересом уставился на приближавшуюся ко мне ящерицу.

Тем временем саламандра подползла совсем близко, и посмотрела на меня своими черными бусинами глаз, при этом высунув длинный, розоватого цвета, язык.

Я заворожено смотрел в черные глаза, в которых отражались огоньки от факелов.

Внезапно я почувствовал острую боль в голове, словно кто-то вонзил в мозг горящее лезвие и не спеша, с большим удовольствием, поворачивал его.

Не выдержав внезапно наступившей боли, я попытался заорать, выпустив из рук лук. Но вместо моего крика изо рта вырвалось лишь мычание и бульканье.

Я с ужасом уставился на ручейки красной жидкости, вытекающие из моего рта, образовавшие на досках пола башни небольшое озерцо из крови, которое с каждым мгновением становилось всё больше и больше.

Колени подогнулись, и я упал на пол, умудрившись при этом сбить табурет с ножек. После чего начал кататься по полу, судорожно схватившись за голову руками, при этом умудряясь ещё орать различные ругательства. Правда последнее у меня получалось из рук вон плохо, так как при каждом слове из моего рта с характерным булькающим звуком выливалась очередная порция крови.

'**Вам нанесен ментальный урон 15. Всего жизни 187/202**'.

'**Вам нанесен критический ментальный урон 30. Всего жизни 157/202. Внимание! По отношению к вам применено особое умение Кровавый ужас, вследствие которого вы будете терять 15 единиц жизни каждую секунду на протяжении двух секунд**'.

Вжик!

Послышался свист арбалетного болта.

Затем кто-то взревел, и спустя пару мгновений головная боль отступила.

- Я ж табе молвил, шо надобно не спать и сразу стрелять в

гэту тварь! - прервал возникшую тишину бас Мирса. - А коли меня не было бы на посту? Шо бы с тобой было?

Я неуклюже поднялся на ватных ногах, параллельно вытирая кровь с губ, после чего улыбнулся, уставившись на Мирса, находившегося в соседней башне, и произнёс:

- Извини, Мирс. Сглупил. Спасибо тебе! Если бы не ты - помер молодым! - здесь я, конечно, лукавил.

Умер и воскрес бы снова, задание бы только провалил, да и появляться в деревне больше не смог бы. Им же не объяснишь, что я бессмертный, потому что я - настоящий человек. А они смертные, потому что они - всего лишь часть цифрового кода.

А деревенька прелюбопытная. Совершенно не похожа на нубскую локацию.

Вообще непонятно, как я здесь оказался, поэтому надо будет гайды и форумы прошерстить: может найду что-нибудь интересненькое.

Но это потом, а сейчас сражения с тварями.

- Ничего, - буркнул страж. - Не зевай, и усе! - знаете, а я уже начал привыкать к его манере общения. Хоть и нахожусь в деревне Кирман всего ничего.

- Понял, вашблагородие - я шутливо отсалютовал Мирсу, взял в руки лук, и уставился в темноту, в которой, по моим ощущениям, кто-то находился.

Так и вышло... Спустя несколько мгновений из темноты выползла ещё одна ящерка с таким же красным ником как и у первой: 'Огненная Саламандра, 5 уровень'.

Не желая повторения истории, я мгновенно вынул из колчана за спиной небольшую стрелу с белым оперением, и, наложив её на тетиву, выпустил в сторону саламандры.

Тишину ночи нарушил рёв раненного животного, а перед моими глазами возникло сообщение:

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Огненной Саламандры 81/86**'.

- Неплохо, Фириан! - подал голос Мирс.- Но стрелять надобно в глаза: у гэтих пузатых ящерок гэто очень уязвимое место! - после этих слов вжикнул арбалетный болт, и снова послышался рёв ящерицы, на этот раз предсмертный.

'**Вы убили Огненную Саламандру 5 уровня! + 20 очков опыта!**'.

Хм, весело! Мирс же НПС. Получается, если я буду наносить хоть одну единицу урона любому агрессивному мобу, а страж гарнизона будет его добивать, то всё равно весь опыт будет идти мне. Определенно, мне нравится такая математика!

Труп саламандры превратился в туман, а на его месте

появилась небольшая груда лута. К сожалению, собрать его у меня нет никакой возможности: спускаться сейчас за стены - смерти подобно, а до утра он уже исчезнет!

Заткнув рот моему хомяку, отчаянно требовавшему рискнуть всем и спуститься за добычей, я весело произнёс, посмотрев на соседнюю башню:

- Быстро ты её на тот свет отправил!

- А ты думал! - послышался голос, гордого собой, стража. - Гэт так - мелочь пузатая! Вот коли скелеты подтянутся, тут и я могу сплоховать!

С каждой минутой нахождения на посту, я всё больше убеждался, что попал отнюдь не в нубскую локацию. Сначала стражи 53 и 65 уровней, затем осадные укрепления, которым могут позавидовать бастионы некоторых мелких кланов; затем необычный староста с немаленькой оружейной, а теперь ещё и скелеты, с которыми не может справиться воин 53 уровня!

- А что за скелеты? - заинтересованно спросил я, пытаясь разглядеть силуэт Мирса на вершине соседней башни.

- Да так... Долгая история! - ответил страж. С подобных слов начинаются квесты, причём непростые, поэтому буду этого НПС на них раскручивать.

- Так у нас вся ночь впереди! - решил я подбодрить вояку.

- Так гэто... Зачем к деревне нечисть привлекать?

- Как будто, если мы болтать не будем, сюда никто не придёт, - выдал я самый убийственный, по моему мнению, аргумент.

Ненадолго в воздухе повисла неловкая пауза, которую в конце концов прервал грубоватый голос Мирса:

- Ладно. Слушай! Давным-давно, когда гэта земля принадлежала Рутской империи, в милях пятнадцати отсель располагался большой купеческий город под названием Версан. Жемчужиной гэтого города являлась Академия Магии, уступавшая своим величием лишь столичной,- начал своё повествование Мирс. - И вот однажды... Ооо, волк прибежал! И не один!

Я повернул голову и увидел, как к нам не спеша трусцой подбежали трое волков:

'Стая Серых волков, 4 уровень. Количество особей: 3'.

'Внимание! Вы наткнулись на стаю Серых волков! Данные звери при сбивании в стаю становятся сильнее. Чем больше особей в стае, тем сильнее становится каждый её член. Для получения более полной информации перейдите в раздел Викитеки: Стаи. Желаете перейти по ссылке?'.

- Нет, - прошептал я.

Волки подбежали к нам практически вплотную, при этом

внимательно смотря на нас своими голодными глазами.

Двое из них остановились, и, присев на пятую точку, протяжно завыли на луну, недавно показавшуюся на небе. Третий же, не сводя с меня взгляда своих желтых глаз, плотоядно облизывался розовато красным языком.

Поспешно засунув руку за спину, я вытащил оттуда очередную стрелу, и, наложив на тетиву, выпустил в сторону облизывающегося моба, который меня немного напрягал своим видом.

На этот раз я, к своему неудовольствию не попал, зато волк, увидев стрелу, торчавшую в нескольких сантиметрах от его морды, молниеносно вскочил и ПРЫГНУЛ в мою сторону!

Причём, это было настолько быстро, что уже спустя пару мгновений хищник висел на стене наблюдательской башни, вцепившись своими немаленькими когтями в древесину.

Но на этом он не остановился, с невероятным проворством начав взбираться на самый верх, где скромно стояла моя персона, немного растерявшаяся от проворства агрессивного моба и от логики разработчиков игры.

Наверняка, так бы я и отправился на перерождение (с луком в руках и с удивлённым выражением лица), если бы не арбалетный болт, выпущенный Мирсом, который отправил моба в цифровой ад, или что там у них - опять Мирс меня спас. Да что же это такое!

Естественно, что двое оставшихся волков, увидев смерть товарища, тотчас решили заткнуться и отомстить, кинувшись в атаку. Как позже выяснилось - в самоубийственную.

Я торопливо вытянул стрелу, параллельно пытаясь понять, что я делаю неправильно. Дошло до меня только, после сообщения, когда стрела достигла своей цели:

'**Вы нанесли урон 4. Всего жизни у Серого Волка 68/72**'.

Твою мать! Я же некромант, а воюю, словно охотник какой-то!

Вытянув вперед левую руку и указав на уже забирающегося по стене волка, я звучно проревел:

- Поцелуй Мертвеца!

Уже знакомая мне по поединку с мышью, полупрозрачная голова высунулась из-под земли и, уставившись на волка, молниеносно выстрелила своим длинным языком, а меня тотчас же обрадовало сообщение:

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Серого Волка 63/72**'.

'Так держать!', - подумал я, накладывая стрелу на тетиву и выпуская её в серого моба, немного замедлившегося из-за моего призрака.

'**Вы нанесли урон 3. Всего жизни у Серого Волка 60/72**', - стрела достигла своей цели!

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Серого Волка 55/72**'.

Я вытащил ещё одну стрелу из колчана, при этом смотря на время, указанное для отката заклинания: ещё 48 секунд! Очень много для боя! Вся надежда на Мирса, который уже, судя по всему, покончил со своим волком.

По крайней мере, рык того моба я краем уха услышал, а так как Мирс убивает этих ребят с одного выстрела, то...

Дзынь! - я выпустил очередную стрелу в неумолимо приближавшегося ко мне хищника.

'**Вы нанесли критический урон 7. Всего жизни у Серого Волка 48/72**'.

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Серого Волка 43/72**'.

Вжик! - послышался звук арбалетного выстрела, затем рёв умирающего зверя и уже знакомый мне звук лопнувшего помощника.

'**Вы убили Серого Волка 4 уровня! + 19 очков опыта!**', - я облегченно вздохнул, вытер рукавом рубахи пот со лба, после чего посмотрел на моего собрата-дозорного.

- Ха, Фириан! Молоток! Честно говоря, я думал, шо ты ноги откинул! - весело произнёс Мирс. - Везучий ты, гад! Но, коли будешь ртом воронов ловить, то до утра точно не доживешь! - наставительным тоном произнёс голос Мирса.

Я, прищурившись, посмотрел в сторону наблюдательской башни, но силуэта стража так и не увидел!

- Извини, Мирс! Я немного растерялся: очень проворной тварь оказалась!

- Да, гэти волки такие... - со знанием дела пробасил страж. - Кстати, шо гэто за призрак таки был?

- Это мой помощник... - выдержав драматическую паузу, я загадочным тоном продолжил: - Дело в том, что я - некромант и обладаю магическими способностями, благодаря которым могу призывать различных сущностей из другого мира!

'**+20 к Репутации с Мирсом. Уровень Репутации с Мирсом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 20/100**'.

- Слава Шейдару! Первый некромант за последние 10 лет.

Так. Нужно срочно узнавать про этого самого бога! А то вроде как почитатель Шейдара, а сам ничего про него не знаю. Непорядок.

- Мирс, скажи-ка мне: а в Кирмане каждый поклоняется богу Тьмы?

- Да, конечно! Я тебе больше скажу: весь Климас поклоняется

великому и могучему богу Тьмы - Шейдару! И из-за гэтого у нас с нашими соседями - почитателями Алиана, периодически происходят вооруженные столкновения! В особенности с Пикерским Княжеством.

- Насколько часто? - с интересом вопросил я.

- Да каждые пару лет, - весело пробасил Мирс, после чего кровожадным тоном произнёс. - Только не по зубам мы им!

- Неужели? И почему? Насколько я знаю, у вас сейчас не самое лучшее положение.

- Хоть королевство Климас и небольшое - армия у нас немаленькая. Да и нежить Версана очень мешает Пикерскому Княжеству 'нести истину бедным, запутавшимся во лжи, глупцам'. Тьфу...

- Каким образом, Мирс? И может ты мне уже расскажешь про этот странный город?!

- Очень просто, Фириан! - послышался голос с соседней башни. - Сначала расскажу про Версан. На чём нас волки прервали?

- Жемчужиной этого города являлась Академия Магии, уступавшая своим величием лишь столичной,- я в точности воспроизвёл рассказ Мирса. - И вот однажды... На этом месте нас прервали серые.

- Точно. И вот однажды один очень молодой и перспективный некромант проводил эксперимент, в результате которого из трупа должен был получиться идеальный воин. Мёртвый воин, сохраняющий усе боевые навыки после смерти, способный на осмысленные действия, но при гэтом выполняющий усе приказы командира. Короче говоря, умный зомбяк! Но у мага ничегошеньки не получилось. Он решил, шо усему виной количество маны, которое он затратил на создание мертвеца. Шо его слишком мало, и коли его увеличить, то эксперимент завершится успешно... - Мирс ненадолго замолчал.

- И что? - решил я поторопить стража.

- Многие молвят, шо гэтот парень, надеясь, шо никто не заметит, ненадолго вынул магический накопитель, который подпитывал щит целого города. Затем он, к сожалению, не рассчитал количество магии, которое требовалось для создания заклинания и... Малость переборщил.

- То есть?

- От огромного потока магии область заклинания увеличилась до размера усего города. И усё бы ничего, но оно подействовало не совсем так, как нужно. Так что спустя пару часов Версан превратился в самый большой некрополис в Миркане.

- Хм... Ничего себе переборщил. А почему люди вообще решили, что это был ученик Академии?

- Потому что за несколько дней до гэтого события один из её учеников предлагал провести эксперимент по созданию умных мертвецов, но Совет Академии ему отказал. Тогда он и решил наверное провести эксперимент сам, шо привело к плачевным последствиям. Существует ещё пару версий, но гэта наиболее популярная.

- Что случилось с самим магом? Почему считают, что он вынул магический накопитель, который поддерживал щит целого города?

- Маг, молвят, сгорел от огромного количества энергии. А считается, шо он вынул магический накопитель и воспользовался им из-за защитного купола, который не сработал и не поглотил усю некроэнергию. То есть, коли накопитель был бы на месте, ничего бы страшного не произошло, а так... Но гэто усего лишь теория. Вот из гэтого самого города и приходит усякая нечисть: скелеты, упыри, зомби и личи. Правда, тебе не повезло: они приходят только каждую пятницу, уж не знаю почему, а сегодня среда.

Да уж. Вот невезение!

-Теперь отвечу на твой первый вопрос. Климас граничит с Пикерским Княжеством на востоке в милях тридцати отсель, а Версан также на востоке в пятнадцати милях от гэтой деревни. Теперь смекаешь?

- Да, проводить армию через земли, кишащие нежитью, довольно тяжело.

- Именно, - Мирс замолчал, а я предался размышлениям.

Интересная картина вырисовывается.

Наверняка этот Версан - высокоуровневая локация с какими-то интересными и очень редкими квестами, где должно шляться огромное количество игроков. А раз так...

Открыв гайды, я вбил в поисковик 'Версан' и застыл в ожидании. Спустя пару мгновений перед глазами выскочила надпись:

'По запросу *'Версан'* ничего не найдено.

Рекомендации:

1)Убедитесь, что все слова написаны без ошибок.

2)Попробуйте использовать другие ключевые слова.

3)Попробуйте использовать более популярные ключевые слова.

4)Попробуйте уменьшить количество слов в запросе".

Любопытно. А если так?

'По запросу *'Кирман'* ничего не найдено".

Хм... А вот это очень интересно. Ладно, последняя попытка.

'По запросу *'Климас'* есть информация на официальном сайте игры. Желаете перейти по ссылке?'

- Да, желаю! - чуть ли не выкрикнул я.

Спустя пару секунд перед моими глазами появилось сообщение очень интересного содержания:

'Дорогие игроки!

Вы считаете, что обошли весь Миркан вдоль и поперек, и вас уже ничем не удивить?

Заверяем вас, что это не так! Совсем скоро открывается новая крупная локация - королевство Климас!

Здесь вы увидите новых монстров, новые данжеоны, новое снаряжение. Также здесь вы сможете получить квесты, не имеющие аналогов во всём Миркане, начиная от обычных и заканчивая легендарными!

Испытай свои силы в королевстве Климас!

Дополнительная информация:

1. Обновление будет произведено 20 июля 2106 года в 23:00 по московскому времени.

2. Вход в локацию для игроков 100+.

3. Попасть в локацию можно лишь при использовании алмазного аккаунта.

4. Монстры в локации формируются по принципу '*уровень игрока + коэффициент = уровень монстра*'. Таблица коэффициентов приведена ниже.

5. Уровни боссов локации остаются неизменными.

Желаете просмотреть коэффициенты монстров?'.

- Нет, - выдохнул я.

Сообщение тотчас исчезло, оставив меня с чуть раскрытым ртом и шокированным взглядом.

Как? Как я со своим первым уровнем оказался в локации для игроков 100+? Не говоря уже о том, что Климас ещё даже не открыт для геймеров.

Хм... Мне ещё повезло, что монстры формируются по принципу 'уровень игрока + коэффициент = уровень монстра'. А то вылезла какая-нибудь Огненная Саламандра 110 уровня и всё...

Ну, зато теперь стало понятно наличие таких высокоуровневых стражей, ворот и наблюдательских башен - для игроков 100+ это всё не так уж и круто.

Все-таки интересно: как я сюда попал?

Мои мысли прервал быстро приближающийся лай. Спустя секунд десять передо мной выскочила пара гиеноподобных существ, передвигающихся на задних лапах и одетых в плохенькие доспехи. В руках-лапах один держал копьё с

металлическим наконечником, другой небольшой боевой топорик.

'Стая Гноллов, 6 уровень. Количество особей: 2'.

'Внимание! Вы наткнулись на стаю Гноллов! Данные звери при сбивании в стаю становятся сильнее. Чем больше особей в стае, тем сильнее становится каждый её член. Для получения более полной информации перейдите в раздел Викитеки: Стаи. Желаете перейти по ссылке?'.

В отличие от волков гиеноподобные твари сразу же кинулись на башню, в которой караулил Мирс.

Не раздумывая, я выкинул вперёд правую руку, направив её на одного из гноллов, после чего чётко произнёс:

- Поцелуй Мертвеца!

Затем взял в руки лук и выпустил стрелу во второго гнолла. Теперь опыт от убийства обеих тварей пойдёт мне.

'Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Гнолла 95/100'.

'Вы нанесли урон 4. Всего жизни у Гнолла 96/100'.

'Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Гнолла 90/100'.

Гноллы словно не обращали внимание на урон, который я им наносbk, и, запрыгнув на стену башни, начали ловко карабкаться наверх.

Однако, уже спустя секунду, одна из гиен словила арбалетный болт прямо между глаз, оставив после себя на земле небольшую кучку лута.

Меня же, флегматично наблюдавшего за их действиями, обрадовало сообщение:

'Вы убили Гнолла 6 уровня! + 21 очков опыта!'.

'Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Гнолла 85/100', - призрак продолжал высасывать жизнь из упёртого получеловека.

Во второго гнолла Мирс, судя по всему, стрелять не спешил, поэтому тот залез на самую вершину, чтобы тотчас оттуда упасть на землю и оставить после себя небольшую кучку добычи.

Мой призрак испарился, а перед глазами снова выскочило сообщение о полученном опыте.

Так-с, посмотрим, что у меня с опытом и маной.

Жизнь: 202/202. Мана: 112/120. Опыт: 96/200.

Что ж - всё не так уж и плохо!

- Недолюбливаю я гноллов, - пробасил с соседней башни караульный. - Уроды такие, шо даже руки марать не хочется.

- Да, согласен. Уроды ещё те, - я с кряхтением, словно старый дед, уселся на табуретку и вытянул, начинавшие гудеть, ноги.

Всё-таки встреча с огненной ящерицей не прошла бесследно. У меня до сих пор, при воспоминании о саламандре, по спине ползали мурашки, а ноги иногда непроизвольно начинали

трястись.

По-моему, разработчики малость намудрили с этими мобами. Я понимаю, что сам выбрал 100% фильтр ощущений, но это уже слишком.

Хотя... Для локации 100+ может это норма?

- Хороший талант - некромантией обладать, - будничным тоном произнёс Мирс с соседней башни, отвлекая меня от размышлений.

- Думаешь? - вопросил я.

Интересно: за что некромантов здесь так любят?

- За что вы так любите некромантов, Мирс? - продублировал я свою мысль вслух.

- Из-за Пророчества, - коротко произнёс страж.

Как будто после этой фразы мне что-то стало понятно. Действительно, из-за пророчества! Вот я дурак, сам мог бы догадаться!

- Из-за какого пророчества, Мирс? И прошу, расскажи всё подробно.

- Хорошо. Коли хочешь ведать - расскажу.

После этой фразы в воздухе ненадолго повисла молчаливая пауза. Видимо страж собирался с мыслями.

- На протяжении усей истории с начала создания нашего мира, - начал своё повествование Мирс, - великие боги Алиан и Шейдар сражались друг против друга. Они собирали огромные армии, уничтожали города и целые народы ради одной цели... - страж драматически замолчал.

- Какой? - не выдержав драматической паузы, задал вопрос я.

- Ради одной цели - поддерживать равновесие миров, - как ни в чём не бывало продолжил деревенский бородач. - Ведь не может быть на земле перевеса сил. Мир невозможно разделить на чёрное и белое, на добро и зло: наш мир сер. То, шо для одного кажется злом, для другого является добром...

Хм... А Мирс-то оказывается философ!

- Но Алиан, уверовавший в то, шо свет - гэто добро, решил навсегда уничтожить своего соперника. Несколько тысяч лет назад прогремела великая битва, в результате которой Шейдар был уничтожен Алианом и отправлен в небытие. Многие поклоняющиеся богу Мрака тёмные народы начали переходить на сторону светлых победителей. С каждым тысячелетием верующих в бога Тьмы Шейдара становилось всё меньше и меньше. Сейчас в Миркане адептов тёмного бога практически не осталось.

- Но почему королевство Климас не захотело перейти в другую веру? - задал вопрос я.

- Почему?! Да из-за того, шо бог не может умереть! Высшее

существо, имеющее бессмертие, не может умереть - лишь уснуть... Или раствориться в небытие, коли в него перестали веровать. Так шо пока жив хоть один верующий в Шейдара, бог Мрака будет жить.

- И при чём тут Пророчество?

- Были времена, называемые нами, жителями Климаса, смутными. Тогда многие климасцы перестали верить в возвращение тёмного бога, предлагая стать адептами великого Алиана. Тогда и появился пророк Римханг Благословенный. Он предсказал, шо Шейдар очнётся от тысячелетнего сна, когда в Климас придёт могущественный некромант, который сможет найти путь к возвращению бога.

- Очень туманное пророчество, - заметил я. - Неужели времена смуты прошли после него?

- Да... Для наших предков гэто пророчество было как глоток воздуха утопающему, как кусок хлеба для голодающего. Для них гэто было лучом надежды, - пафосно закончил страж.

- Поэтому ты так обрадовался, узнав, что я - некромант?

- Да... Ведь возможно именно ты - человек, который вернёт Шейдара.

- Что случилось с последним некромантом, пришедшим в Кирман? - задал я очередной вопрос.

- Пропал он, никто не ведает куды, - грустно произнёс страж.- А ведь классный парень был, деревню долгое время от ворогов помогал защищать!

- Так я могу разузнать про него! - квест! Однозначно!

- Ты действительно это сделаешь? - похоже, от изумления Мирс потерял свой фирменный акцент.

- Ну да... Я так понял, что он - твой друг! А друг моего друга, - я решил немного польстить стражу, - мой друг!

'+20 к Репутации с Мирсом. Уровень Репутации с Мирсом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 40/100'.

'Вам доступно задание 'Поиск пропавшего'. Тип задания: редкое.

Условия: разузнать про местонахождение Пирта Призрака и сообщить о нём Мирсу.

Награда: вариативно'.

- Согласен! - прошептал я, чтобы меня ненароком Мирс не услышал.

'Задание принято. Удачной игры!'.

- Спасибо, Фириан. Не ведаю: как мне тебя отблагодарить?

- Ничего не нужно, Мирс, - борясь со своим хомяком, заявил я. - Мы же друзья.

'+20 к Репутации с Мирсом. Уровень Репутации с Мирсом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 60/100'.

Ого, так я скоро Дружелюбие Мирса получу!

- Спасибо тебе, Фириан. Не часто таких людей встретишь, - пробасил страж.

- Не за что, - буркнул я.

Всю оставшуюся часть ночи мы со стражем не перемолвились ни единым словом, старательно уничтожая непрошеных гостей: саламандр, гноллов, волков.

Из-за малого количества стрел в колчане, лук довольно быстро стал бесполезным, поэтому пришлось использовать заклинания и меч, подпуская тварей довольно близко к себе.

Слава Шейдару откат заклинания составлял уже всего 10 секунд, поэтому особых проблем с магией не было.

Серьёзной опасностью для нас с Мирсом оказались гарпии, появившиеся за час до рассвета.

Полуженщины-полуптицы отвратительного вида с крыльями и лапами грифа, с головой и грудью женщины, они доставляли нам огромные проблемы. Однако каждую их атаку мы успешно отбивали.

Постепенно я стал уничтожать монстров более уверенно, поднимая уровни. 3, 4... наконец 5!

Все свободные очки характеристик я вкладывал в Мудрость и в Интеллект, поэтому мой профиль стал выглядеть таким образом:

Имя: Фириан
Статус: Свободный Игрок
Раса: Темный Эльф
Класс: Чернокнижник
Уровень: 5
Сила: 2 + (6) = 8
Ловкость: 2 + (7) = 9
Выносливость: 2 + (7) = 9
Интеллект: 13 + (2) = 15
Мудрость: 14 + (1) = 15
Количество свободных очков опыта: 0
Количество изученных заклинаний: 1
Количество жизни: 202/202
Количество маны: 240/240

После получения пятого уровня и распределения очков характеристик я зашёл в умения моего персонажа.

'Внимание! Вы зашли в умения персонажа! Количество единиц таланта: 1. Сейчас вы имеете возможность выбрать

одно заклинание из трёх предложенных или разблокировать ветку вызова.

1. Пожиратель душ первого уровня! Время на каст: 2 секунды. Затраты маны: 30.

Эффект: наносит выбранной цели магический урон 5 единиц на протяжении 5 секунд, отдавая забранные единицы жизни жертвы магу.

Откат заклинания: 3 минуты.

2. Призрачный Клинок первого уровня! Время на каст: 5 секунд. Затраты маны: 20.

Эффект: оружие, на которое накладывается это заклинание, приобретает +20 % дополнительный урон, на 30 секунд.

Откат заклинания: 5 минут.

3. Пелена Смерти первого уровня! Время на каст: 10 секунд. Затраты маны: 30.

Эффект: создает щит в 100 единиц.

Откат заклинания: 10 минут'.

- Хм... - задумавшись, произнёс я.

С одной стороны мне очень хотелось разблокировать ветку вызова, позволяющую вызывать петов. С другой - первое заклинание было довольно полезно в хозяйстве... Второе и третье я в расчёт вообще не брал.

Ладно. Была не была!

- Пожиратель душ! - громко произнёс я.

'Вы действительно хотите изучить заклинание Пожиратель душ первого уровня за 1 единицу таланта?'.

- Да.

Меня окутало белоснежное сияние, а перед глазами повисло сообщение:

'Вы изучили заклинание Пожиратель душ первого уровня! -1 единица таланта. Количество единиц таланта: 0. Для получения следующей единицы таланта вам следует набрать 10 уровень.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю.

'Желаете добавить заклинание 'Пожиратель душ первого уровня' в слот активных заклинаний?'.

- Желаю.

'Внимание! Заклинание 'Пожиратель душ первого уровня' добавлено в слот активных заклинаний! Количество свободных ячеек слота: 2/4'.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю.

Так-с, прогрессируем, однако.

Посмотрим-ка на мой слот заклинаний...

'Поцелуй Мертвеца первого уровня! Время на каст: 0 секунд. Затраты маны: min = 10. Эффект: наносит избранной цели магический урон 5 единиц на протяжении 4 секунд.

Дополнительный эффект: шанс нанесения критического удара тупым, острым и колющим оружием возрастает на 8%'.

Откат заклинания: min = 10 секунд'.

'Пожиратель душ первого уровня! Время на каст: 0 секунд. Затраты маны: 16.

Эффект: наносит выбранной цели магический урон 5 единиц на протяжении 5 секунд, отдавая забранные единицы жизни жертвы магу.

Откат заклинания: 2 минуты 10 секунд'.

Что ж - отнюдь неплохо.

Я всмотрелся в темноту, надеясь на то, что прямо сейчас передо мной предстанет враг, на котором я смогу испытать всю мощь моего магического арсенала, но, увы... на протяжении ближайшего получаса никто так и не появился.

Даже стало как-то обидно, что про меня забыли.

Взяв в руки ятаган, которым за всю ночь я воспользовался лишь пару раз, я начал упражняться в фехтовании, совершая простейшие движения, которые я изучал, играя разбойником, или как ещё называют этот класс, рогой.

Взмах, выпад, перенос баланса, снова взмах, снова выпад...

Парадоксально, но даже в игре от умения фехтовать зависело очень многое.

Конечно, не стоит забывать о таких вещах, как характеристики: сила, ловкость и выносливость, которые играют огромную роль в битве с мобами или игроками. Но, когда уровни противников примерно одинаковы, всё решает именно умение фехтовать.

Ведь существует принципиальная разница между игроком сотого уровня, который стоит столбом, изредка махающим своим огромным мечом, и игроком сотого уровня, который вертится, подобно ужу на сковородке, и стремительно наносит серию ударов.

Так что в новейших ММОРПГ, в которых начали использоваться виртуальные капсулы, довольно часто стал встречаться момент, когда игрок более низкого уровня спокойно побеждает топовых игроков.

В связи с этим во многих играх были созданы специальные школы, в которых любой желающий за определенную плату мог обучиться искусству владением меча.

Правда, особой популярностью эти школы не пользовались, так как на обучение фехтованию приходилось тратить огромное количество времени, что для людей, которые приходят в игру для того, чтобы отдохнуть от работы и от скучной жизни, было довольно глупо.

Да и в реальной жизни умения, полученные во время игрового процесса, не оставались. То есть, теоретическая база в голове есть, а вот практически что-либо сделать довольно сложно.

Намного практичнее было заниматься искусству владения мечом в реальности, а затем уже со своими умениями идти в игру. Что, кстати, и делало большинство игроков из топа.

Ещё один взмах, выпад, разворот...

Так я тренировался ещё около десяти минут, после чего передо мной возникло сообщение весьма приятного содержания.

'+**1 к Ловкости**'.

Мелочь, а приятно.

Я посмотрел на часы, которые показывали, что до конца задания осталось буквально двадцать минут.

'Может уже никто не придёт?' - с надеждой подумал я.

Но, к сожалению, я накаркал...

- Рррррааааа!!! - проревела огромная гора мышц, определённая мной как 'Осадный Огр, 15 уровень'.

Мои глаза вылезли из орбит, взирая на десятиметрового(!) великана, появившегося за пять минут до окончания задания.

Огр представлял собой сильно сгорбившегося зеленокожего гиганта с толстыми и длинными, до колен, руками, огромной, не пропорциональной телу, головой и с глубоко посаженными в череп туповатыми глазками.

В руках это порождение воспалённой фантазии разработчиков держало внушительную дубинку, которая представляла собой небольшой выкорчеванный дубок. Из одежды на великане была лишь набедренная повязка, в которую можно было спокойно укутать несколько человек, а на шее болталось ожерелье из черепов.

Воняло от этого чудовища просто непередаваемо. Хотя нет, не воняло - ВОНЯЛО!

Помимо запаха тухлой рыбы, до меня доходили запахи нечистот и гниющего мяса.

Размахивая дубинкой из стороны в сторону, огр подбежал к Мирсу, который очень громко выругавшись, попытался произнести:

- Фириан, дуй...

Договорить ему не дала дубинка, с диким треском обрушившаяся на крышу соседней башни.

Стараясь преодолеть рвотные позывы, я с горем пополам произнёс:

- По... Поцелуй Мертвеца! По... Пож... Пожиратель душ!

После произнесённых заклинаний меня всё же вырвало, причём на дощатый пол башни.

'Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Осадного Огра 431/436'.

'Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Осадного Огра 426/436'.

'+5 к жизни. Всего жизни 202/202'.

Собравшись и до конца поборов рвотные позывы, я перевёл взгляд на огра, который перестал ломать башню и недоуменно посмотрел в мою сторону своей уродливой головой. В его глазах стоял немой вопрос: 'Что за букашка решила на меня напасть?'.

'Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Осадного Огра 421/436'.

'Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Осадного Огра 416/436'.

'+5 к жизни. Всего жизни 202/202'.

- Рррррааааа! - проревела эта громадина, кинувшись на меня.

- Мама, - пропищал я, судорожно придумывая, что же мне делать.

Бум!

Я ощутил сильный удар и недолгий полёт, затем перед глазами заплясали звёздочки, и весь окружающий мир погрузился в темноту.

Очнулся я, лежащим на холодной земле. Всё тело болело, а перед глазами всё ещё летали разноцветные мошки.

- Рррааа! - проревел где-то недалеко огр. Послышался треск.

- Да иди ты в задницу! - пробасил ему в ответ Мирс.

Да-да. Увы, но фильтр матерных слов - обязательное условие при погружении в игру.

- Рааааа? - обиженно проревел огр.

- Я тебя **$%ал**! Иди на ***&%**, сука!

Я осторожно повернул голову на шум и увидел картину: в шагах двадцати от меня, возле подножия башни стоит чуть помятый и без перерыва матерящийся Мирс, а прямо над ним возвышается фигура застывшего в недоумении огра.

Последний, судя по всему, был невероятно удивлён тем фактом, что какая-то блоха не бежит от него в ужасе, а с упорством разъярённого носорога строит замысловатые конструкции по поводу того, что страж сделал с матерью огра, и что сейчас сделает с ним же.

Огр недоумённо посмотрел в мою сторону, после чего

жалобно произнёс:

- Рррррааа?

Я, стараясь подавить вырывающийся наружу смех, неуклюже поднялся, после чего посмотрев на обиженное лицо огра, пожал плечами и произнёс:

- Сам не понимаю!

Огр повернул голову обратно, посмотрел сверху вниз на Мирса, не умолкающего не на секунду, затем, видимо, что-то для себя решил, и, подняв свою дубину, опустил её на голову бородача... точнее на то место, где тот стоял за мгновение до этого.

Я сам не заметил, как Мирс совершил перекат и ушёл в сторону от дубинки, при этом успев рубануть мечом лодыжку великана.

- Рррррааааа! - проревел огр с досадой.

Полоска хитов над головой гиганта показывала, что за всё время боя мы с Мирсом уменьшили количество жизни урода лишь наполовину.

Вспомнив, что надо помочь бегающему от дубинки стражу, я, выставив вперед руку, зычно рявкнул:

-Поцелуй Мертвеца! - полупрозрачная голова вновь высунулась из-под земли, начиная отнимать жизнь у огра.

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Осадного Огра 207/436**'.

- Пожиратель душ! - выкрикнул я второе заклинание.

В первый раз при использовании этого заклинания я был немного занят борьбой со рвотой, поэтому на его реализацию особого внимания не обращал, что я и решил сейчас исправить.

В небе недалеко от головы чудовища возникла небольшая воронка, в которую от огра потянулся маленький лучик света. Судя по всему, поток жизни.

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Осадного Огра 202/436'.**

'**+5 к жизни. Всего жизни 153/202**'.

После прибавления хитов я почувствовал себя немного лучше: боль в ребрах стала почти незаметной, а кровь из рассеченной щеки (когда я только успел?) практически перестала хлестать.

'**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Осадного Огра 197/436**'.

Следующие несколько минут мы с Мирсом действовали по схеме: танк - кастер.

Правда, танк из Мирса был никакой, хотя... я тоже - не самый лучший кастер.

Страж гарнизона всячески уворачивался от дубины огра, при этом успевая обзывать последнего так, что у меня уже уши в трубочку сворачивались от постоянного писка, который мне приходилось выслушивать из-за включённого фильтра матерных слов.

Я же в свою очередь сыпал на великана моим богатым арсеналом, состоящим из целых двух(!) заклинаний, периодически сверяясь с часами, которые показывали, что до конца задания осталось буквально две минуты.

'**Вы убили Осадного Огра! + 30 очков опыта!**'.

Долгожданное сообщение вызвало у меня вздох облегчения. Упав на землю, я раскинулся на земле и радостно вскрикнул.

У нас получилось, мы сделали это: уничтожили этого вонючую тварь!

'**Внимание! Вы выполнили задание 'Дозор на одну ночь'!**'

Глава 4

Прелести игры

Первые лучи восходящего солнца осветили моё счастливое лицо.

Да, ночка выдалась та ещё!

Я зажмурился от удовольствия, чувствуя как постепенно восстанавливаются хиты и соответственно улучшается моё самочувствие.

Рядом со мной с кряхтением плюхнулся Мирс.

Воняло от него, будь здоров. Помимо запаха пота, от него веяло ароматом, недавно убитого нами, огра.

Огра?

Вспомнив, что недалеко от меня валяется лут, оставшийся после смерти этого чудовища, мой хомяк пронзительно запищал, требуя немедленного исследования моих трофеев.

Подскочив с места как ужаленный, я с улыбкой счастливого идиота подлетел к останкам моего смертоносного врага.

И знаете? Трофеи меня не разочаровали!

'Ожерелье Осадного Огра. Прочность: 12/30.

+3 к Сила;

+4 к Выносливость.

Эффект: +20 Репутация с Гильдией Охотников'.

'Дубина Осадного Огра. Минимальный уровень: 4. Прочность 43/70.

Урон: 3-7. Скорость 3;

+2 к Сила;

+3 к Выносливость'.

Дубина с ожерельем уменьшились до оптимального для меня размера, поэтому я без особых проблем засунул оружие огра в мешок, а его бусы надел на шею.

Они, конечно, немного выделялись на фоне моего остального снаряжения, но мне на это было наплевать, потому что неплохие статы мне уж точно не помешают.

Помимо неплохого шмота, в награду мне досталась голова огра, которую я незамедлительно отправил в мешок вслед за дубинкой. Что-то мне подсказывало, что это - квестстартер, а мы с хомяком такие вещи любим и лелеем.

Я обвёл победоносным взглядом недавнее поле боя, высматривая: не остались ли где-нибудь мои трофеи.

Увы, но спустя пару минут усердных поисков я вынужден был признать: весь лут, оставшийся от предыдущих боёв, уже успел испариться, поэтому довольствоваться мне придётся лишь

шмотом от огра.

Но это особо меня не расстроило. Я выжил! Выжил в локации для игроков 100+, что само по себе достижение. Не стоит забывать тот факт, что большинство нубов погибают, не заработав даже второго уровня, а я дошёл аж до пятого!

Я смачно сплюнул через левое плечо: не хватало ещё сглазить.

- Фириан, - с лёгкой хрипотцой позвал меня Мирс.

Я повернулся на голос, уставившись на чуть прихрамывающего стража, двигающегося в мою сторону.

- Да, Мирс, - я вопросительно поднял левую бровь.

- Может уже в деревню пойдём? - весело улыбнувшись, произнёс страж, наконец-то доковыляв до меня. - Тебя надобно пивом напоить за смелость твою! - он с силой хлопнул меня по плечу.

Сообщения о том, что мои хиты исчезли, не появилось. Либо я уже крепче стал, либо Мирс по силе значительно уступает Крису.

- Согласен, пошли, - я тоже с силой хлопнул Мирса по плечу, после чего мы вместе неспешна двинулись в сторону ворот.

Вообще, логика разработчиков игры меня иногда убивает. Сами подумайте, мы здесь ночью нашумели так, что даже глухой мог нас услышать. Зато жители деревни, которые должны просыпаться при любом враждебном звуке, спали сном младенца, посапывая в две дырки.

При мысли о том, что кто-то спал этой ночью, я сладко зевнул. Поскорее бы уже лечь на мягкую кровать, накрыться тёплым одеялом и погрузиться в царство Морфея.

Дойдя до ворот, Мирс со всей силы пнул их сапогом, после чего громко, во всю глотку проревел:

- ХЕЙ, ЛЕЖЕБОКИ! ЖИВО ОТКРЫВАЙТЕ ВОРОТА!

Пару минут ничего не происходило, затем с одной из башен высунулась заспанная и чуть испуганная физиономия Лорна.

Он удивлённо посмотрел на нас и затем, сладко зевнув, спросил:

- А что это вы там делаете? Вы...

- ЛОРН, ЩЕНОК, ЖИВО ОТКРЫВАЙ ВОРОТА! - перебив парня, громко проорал Мирс.

После его рева сон с лица Лорна как рукой сняло. Он тут же исчез с вершины башни, чтобы уже спустя пару секунд (вот это скорость!) с виноватым видом открывать ворота перед разъярённым начальством.

Спустя несколько минут мы с моим коллегой по дежурству находились на территории деревни и топали к трактиру, который

располагался в центре Кирмана.

'Жаль парня!' - подумал я о Лорне, которому влепили пару нарядов вне очереди из-за того, что он появился не в том месте, не в то время.

Трактир оказался небольшим двухэтажным строением, из глубины которого доносился многоголосый пьяный рёв вперемешку с музыкой.

Опять разрабы накосячили. Ну где это видано, чтобы деревенские мужики с утра уже напивались? Понятно, что это сделано для антуража, но всё же...

Но я отвлёкся, вернёмся к трактиру. Любимое место для многих геймеров: здесь заключались контракты с другими игроками, получались квесты или просто веселились. Я здесь сам нередко зависал, отмечая с друзьями очередную победу над монстром.

Зайдя внутрь, я снял с себя часть обмундирования, засунул его в мешок, после чего внимательно осмотрелся.

В трактире стояло несколько круглых столов, за большинством из которых сидели пьяные в стельку мужики. Между ними с подносами, наполненными едой и всевозможными напитками, ловко маневрировали стройные официантки с очень аппетитными формами.

Красота девушек не осталась незамеченной посетителями сего заведения, поэтому в воздухе постоянно витали пошлые комплименты наполовину с звуками шлепков по упругим ягодицам.

Да, в какую бы игру я не играл, а трактиры всегда остаются одинаковыми.

Я двинулся вслед за Мирсом, который подошёл к трактирщику - плюгавенькому старичку с бегающими глазками, и что-то ему быстро шепнул. Тот понятливо кивнул и одобряюще улыбнулся Мирсу, который выложил на стойку потёртую золотую монету.

Трактирщик быстро схватил монету своей пятернёй с длинными грязными ногтями, после чего засунул её в рот и куснул своими пожелтевшими кривыми зубами.

Мирс возмущённо уставился на трактирщика и произнёс:

- С каких гэто пор ты мне не доверяешь, старый лис?!

- Извини, Мирс. Не мы такие - жизнь такая, - с полной серьёзностью заявил этот старикашка, спрятав монету в карман.

Что-то в его хриплом голосе меня напрягало. Такой человек мигом облапошить может, даже не заметишь.

- Мы ж знакомы сколько. Неужто ты думаешь, шо я тебя предать могу? - Мирс вопросительно посмотрел в глаза

трактирщика.

Тот стыдливо отвёл взгляд, после чего пробурчал:

- Нет, прости, - после этих слов трактирщик достал откуда-то из-под стойки небольшой свёрток.

Он вытащил из него одну небольшую пузатую склянку, заполненную серой жидкостью, после чего протянул её Мирсу.

- Вот держи, - произнёс он, - товар хороший!

- То-то же, - Мирс быстро спрятал пузырёк с непонятной жидкостью куда-то в карман, затем развернулся и двинулся за один из круглых столов, а я, как хвост, послушно последовал за ним.

Проходя мимо рыжеволосой зеленоглазой красавицы-официантки, страж смачно хлопнул по её упругой попке, на что та возмущённо вскрикнула. Мирс не обратил на этот вскрик полным счётом никакого внимания, продолжая двигаться к одному столику, за которым я не без радости заметил Криса.

- Здравствуй, Фириан, - произнёс Крис, когда мы сели за его стол. - Рад, что вы живые остались, ребята! За это стоит выпить, - он демонстративно опрокинул в себя наполовину наполненную деревянную кружку.

Поставив пустую посуду, он смачно рыгнул, после чего крикнул на всю таверну:

- ХЕЙ, ЛЕЯ! ЕЩЁ ПИВА МНЕ И МОИМ ДРУЗЬЯМ!

Спустя пару секунд к нам подошла та самая рыжеволосая официантка. Она несла на руках поднос, на котором возвышался большой глиняный кувшин и две деревянные кружки, такие же, как та, из которой пил Крис.

Лея соблазнительно нагнулась, демонстрируя все прелести своего глубокого декольте, после чего неспешна расставила перед нами кружки и кувшин. Затем она встала и, белозубо улыбнувшись, произнесла мелодичным голоском:

- Если что ещё понадобится, зовите, - она подмигнула мне, после чего развернулась и, увернувшись от очередного шлепка одного из посетителей, двинулась прочь от нашего столика.

- Вот гэто баба! - мечтательно воскликнул Мирс, умудряясь при этом наполнять наши с ним кружки.

- Ха, не даст она тебе, старая развалина, - громко расхохотавшись, произнёс Крис, поднимая кружку.

Мы с Мирсом тоже подняли свои, после чего все втроем чокнулись.

- За баб! - произнёс Мирс.

- За баб! - хором с Крисом произнесли мы, и все вместе опрокинули в себя пенящееся пиво.

Пиво, на вкус оказалось довольно-таки неплохим, хотя,

честно говоря, я не понимал, почему многие его литрами лакают. То же вино намного вкуснее, видимо, всё дело в его дороговизне.

- И почему это не даст? - возмущённо произнёс Мирс, параллельно наполняя наши кружки пивом.

- Ну как? - в глазах Криса мелькнуло веселье. - Тебе сорок пять годков уже, а девке всего восемнадцать.

- Ну и шо? - пробасил Мирс. - Зато я в гэтих делах опытный и мой боец всегда готов.

- Ага, конечно, - Крис лукаво улыбнулся, - то-то ты зельце у Перга покупаешь одно прелюбопытное, - он кивнул в сторону трактирщика.

Мирс покраснел, словно свекла, а Крис захохотал.

- Гэта для того, шобы на посту не спать, - соврал страж.

То, что он соврал, можно было распознать невооруженным взглядом: врать Мирс не умел.

- Ага, конечно, - Крис перевёл свой взгляд на меня, подмигнул, после чего еле сдерживая смех, произнёс:

- Чтобы силы были на посту!

Я, понимая, о чём идёт речь, продолжил игру Криса:

- Ведь опытный боец всегда должен стоять на посту, не смотря ни на что, - я выделил слова 'боец' и 'стоять'.

После моей фразы Крис уже не выдержал и заржал, а Мирс покраснел ещё больше, хотя, мне казалось, что больше уж никак не может быть. Оказалось, что может.

Вдоволь насмеявшись, Крис обратился к Мирсу:

- Не переживай, дружище. Давай лучше выпьем? - он демонстративно поднял кружку вверх.

На его заявление Мирс что-то буркнул в адрес пьяных всезнаек, после чего нехотя поднял кружку.

- За тебя, Мирс. За тебя, друг! - чокнувшись, произнёс Крис, вновь опрокидывая в себя кружку пива.

И куда в него столько влазит? При мне уже три кружки выпил, и что-то мне подсказывает, что и до этого не меньше, а всё равно - трезвый, как стёклышко. Может, как немного мутноватое стёклышко, но всё равно трезвый.

Я опрокинул в себя кружку пива, чувствуя, что мой желудок намного теплее отнёсся бы к чему-нибудь мясному.

При мысли о еде мой живот заурчал, причём настолько громко, что его услышали мои собутыльники. Они удивлённо посмотрели на меня, после чего Мирс задал вопрос:

- Ты шо - жрать хочешь?

- Было бы неплохо, - сглотнув слюну, произнёс я.

Странно, до того момента, пока я не думал о еде - есть не хотелось, но как только вспомнил - сразу же на меня напал жор

огромной силы.

Стоп! В эти игры играет разный контингент людей. Значит, и любители покушать здесь водятся. Разрабам выгодно, чтобы эти люди здесь тратили все свои денежки на еду. Ведь, в отличие от реального мира, здесь нет ограничений в насыщении организма. Если ты очень хочешь - можешь есть без конца, пробуя различные блюда, и никаких последствий для фигуры ни здесь, ни в реальном мире.

Я представил, что мне не хочется есть - чувство голода сразу же пропало. Интересный феномен.

- Что ж. Я тоже шо-нибудь съел бы. ЛЕЯ, ПОДОЙДИ СЮДА!

Спустя пару секунд перед нами вновь стояла девушка с её обольстительной фигурой, внимательно слушая о чём ей говорит Мирс.

- Кабанчика, картошечки, гуся, ну и пива, конечно! - заявил страж.

- А можно мне ещё и вина? - взглянув в глаза длинноногой красавицы, добродушно произнёс я.

Девушка на мой вопрос лишь усмехнулась, после чего произнесла:

- Конечно, господин эльф. Может вы чего-то ещё хотите, кроме вина? - она посмотрела на меня томным взглядом.

- Пока что нет, спасибо, - после моих слов, Лея обиженно надула кораллового цвета губы, затем быстро отвернулась и ушла прочь от нашего стола, не обращая внимание на, отпускаемые в её адрес, пошлые комплименты.

Хлоп. Хлоп.

- Ай, за что? - я потёр ушибленный затылок, с обидой смотря на двух стражей.

Руки у них обоих оказались тяжёлыми.

'**Вам нанесен урон 4. Всего жизни 198/202**'.

'**Вам нанесен урон 4. Всего жизни 194/202**'.

- Такая баба предлагала, а ты...

- Да не хочу я, Мирс, - я посмотрел вслед красавице, после чего добавил:

- По крайней мере, сейчас. Если хочешь - сам иди.

- Знаешь, парень, если бы я был эльфом, то я бы уже где-нибудь уединился с этой красоткой, - философски заметил Крис. - Но из нас двоих эльф, к сожалению, не я.

- Да просто наш друг струхнул, - произнёс Мирс, подняв вверх указательный палец.

- Ничего подобного! - воскликнул я.

- Тогда так: если ты переспишь с Леей прямо сейчас, то я поговорю со старостой о том, чтобы ты смог оставить всё

снаряжение себе, - произнёс Крис. - Идёт?

'Вам доступно задание 'Герой любовных утех'. Тип задания: обычное.

Условия: переспать с Леей.

Время выполнения: не меньше часа.

Награда: +200 очков опыта, вы сможете оставить себе снаряжение, +60 Репутация с Крисом, +60 Репутация с Мирсом.

В случае отказа: - 40 Репутация с Мирсом, - 40 Репутация с Крисом.

При невыполнении: звание 'Скорострел'.

Принять задание?'

- Принять, - произнёс я, обращаясь в пустоту.

'Задание принято. Удачной игры!'.

Ну что ж - совместим полезное с приятным.

- Ну, удачи тогда! - хором произнесли стражи, дружно хлопнув меня по плечу.

- Подождите, ребята. С вас комнатка, - заговорщически подмигнув, заявил я. - Я на мели.

- О Шейдар! ПЕРГ, ИДИ СЮДА! - пробасил Мирс.

- Что вам угодно, господа? - спустя минуту спросил, подбежавший к нам плюгавенький старичок.

- Мой друг хотел снять комнату на сегодня, - весело произнёс Мирс, - я оплачиваю.

- Никаких проблем, - продемонстрировал Перг свои желтые зубы Мирсу. - Вам на сколько? - он повернулся к Крису.

- Не мне, ему, - Крис тыкнул в меня пальцем.

Перг перевёл свои водянистые глазки на меня, и задал тот же вопрос, что и Крису:

- Вам на сколько, господин эльф?

- На день будет достаточно, уважаемый Перг, - холодно, словно какой-нибудь аристократ, обращающийся к деревенщине, произнёс я.

- Сейчас я вас проведу, господин... Э, простите, не знаю вашего имени, - Перг выжидательно посмотрел на меня. Почтения в его голосе резко прибавилось.

- Фириан, - ещё более холодно произнёс я.

- Интересное имя, если я не ошибаюсь 'Тёмный Лорд'? - почтительно поклонившись, вопросил трактирщик.

Я с недоверием посмотрел на человека передо мной. Скажите мне, какой нормальный трактирщик может знать древнеэльфийский язык?

Да, я креативно подошёл к созданию ника, поэтому перелопатил кучу сайтов в поисках того, что мне действительно

бы понравилось. 'Тёмный Лорд' - скромненько и со вкусом.

- Впервые вижу человека, знающего эльфийский, - стараясь не выдавать интереса, будничным тоном заявил я.

- Впервые вижу эльфийского лорда в нашей дыре, - подняв голову, произнёс Перг.

Значит, он принял меня за эльфийского лорда? Хотя с моим именем кем ещё я могу быть?

- Тяжёлые времена, - переключив язык, сказал я на эльфийском.

Каждый геймер в игре обладает двумя языками: языком своей расы и общим. И я не был исключением.

Не спрашивайте, как это работает. Сам не знаю.

- Понимаю, - с ломаным акцентом произнёс Перг на эльфийском.

- Вы что-то хотели мне сказать, господин Перг? - взяв быка за рога, заявил я.

Обыкновенный человеческий НПС знать эльфийский не будет, значит где-то здесь зарыт квест или что-нибудь интересненькое.

- Да, но об этом не сейчас. Приходите сюда в полночь, расскажу всё подробно.

- Но вы можете хоть намекнуть: с чем связана ваша просьба? И почему не сейчас? - спокойно спросил я, хоть внутри меня всё ликовало.

Уж очень я люблю всякого рода секреты!

- С Шейдаром. Потому что должен прийти кое-кто, - прошептал он одними губами.

Мирс с Крисом при упоминании Тёмного бога сразу же насторожились, но следующей фразой на общем языке Перг их успокоил:

- Что ж, пойдёмте, лорд!

- Прошу прощения, - в тон ему, на общем языке, ответил я, - но мне кажется, что вам не стоит отлучаться от ваших, без сомнений, важных дел, поэтому можете отправить меня сопровождать служанку. Я думаю: она сильно не обидится.

Я демонстративно обвёл таверну взглядом и, остановив его на Лее, произнёс:

- Я надеюсь, что Лея не откажет мне в моей просьбе, - я перевёл взгляд на старичка.

Тот понимающе улыбнулся, после чего позвал Лею, которая тотчас прибежала и вытянулась в постойке смирно перед начальством. Выглядело это немного комично, учитывая декольте девушки.

- Лея, девочка моя, проводи лорда в комнату, - отеческим

тоном заявил Перг, - а затем можешь идти домой. Ты свою смену отработала, дорогая.

- Хорошо, господин Перг. Спасибо, - произнесла Лея.

- Полночь. Здесь. Не забывай, - на эльфийском произнёс Перг, после чего на общем добавил:

- Если что понадобится - зовите, лорд Фириан.

- Пойдёмте, лорд Фириан, - прощебетала Лея и двинулась в сторону дубовой двери.

Я встал из-за стола, после чего последовал за девушкой, сопровождаемый завистливыми взглядами всех здесь собравшихся и недоумёнными Мирса и Криса.

Как же, я оказался непростым среднестатистическим тёмным эльфом, коих здесь вообще нет, а целым эльфийским лордом.

Я поднимался по лестнице за Леей, погружённый в свои мысли. Что же такое интересное о Шейдаре мне хотел поведать Перг?

Ладно, сейчас я всё равно ничего не смогу узнать. Раз сказано: прийти в полночь, значит, приду в полночь, а сейчас закроем эту тему и сосредоточимся на другом.

Я внимательно посмотрел на это 'другое', которое сейчас поднималось по лестнице, умудряясь при этом демонстрировать стройные ноги.

Что ж! Надо бы выполнить квест, как-никак снаряжение может смогу себе оставить!

Именно с такими мыслями я зашёл в небольшую комнатушку вслед за зеленоглазой красоткой.

- Спасибо большое, Лея, - произнёс я, остановившись рядом с девушкой, когда та показала мне мои апартаменты.

Она посмотрела на меня своими большими зелёными глазами, после чего медленно, словно чего-то боясь, подошла ко мне. Я ощутил тепло её прерывистого дыхания возле своего лица. От неё пахло клубникой, запах которой начал потихоньку сводить меня с ума.

Поддавшись желанию, я подался вперед и впился долгим поцелуем в её губы. Лея не заставила себя долго ждать и сразу же ответила на мой жаркий поцелуй.

Внутри меня заурчал зверёк, требующий продолжения банкета.

Я всецело поддерживал его, ибо выполнение квеста ещё никто не отменял.

Я страстно обнял Лею за талию, и затем руками начал исследовать её платье на предмет каких-нибудь застежек или шнуровки.

Ох, сколько же я намучился с ним! Представьте: каково

человеку из 22 века снимать с женщины средневековое платье с его многочисленными шнуровками? Скажу честно: это было тяжело!

Но вот, наконец, её платье соскользнуло вниз, слегка задержавшись на идеальной груди, закончив свой путь у щиколоток красотки.

Длинные рыжие волосы, ниспадающие на роскошную голую грудь. Большие зелёные глаза, в которых светилось лукавство.

Я невольно залюбовался ею, не заметив того момента, когда Лея начала стаскивать с меня доспех. Очнувшись от наваждения, я стал активно ей помогать, поэтому уже через считанные мгновения предстал перед девушкой обнажённым по пояс.

Вновь заключив Лею в объятия, я поцеловал её в шею, постепенно поцелуями начиная спускаться ниже. В ответ моим действиям из полуоткрытых губ девушки вырвался стон удовольствия.

Продолжая правой рукой крепко обнимать Лею, левой я перехватил её за стройные икры и поднял в воздух её лёгкое, словно пёрышко, тело, после чего понёс девушку прямо на большую кровать, находившуюся в левом углу комнаты.

Аккуратно положив свою ношу на кровать, я стащил с себя сапоги, оставшись босиком на дощатом полу комнаты, после чего запрыгнул на постель рядом с моей спутницей.

В ответ она грациозно изогнулась, выставляя все свои прелести в наилучшем свете, пытаясь таким образом меня соблазнить.

Скажу честно: у неё это получилось.

Я в страстном порыве повалил её на спину, начиная целовать бархатистую кожу её шеи, постепенно опускаясь всё ниже и ниже. Ответом мне были стоны, которые с каждым мгновением становились всё громче и громче.

Затем Лея каким-то невероятным движением стянула с меня штаны, при этом умудрившись укусить меня за мочку уха.

От этого укуса у меня будто сорвало крышу. Все последующие действия проходили для меня, словно в тумане.

Когда мы наконец оторвались друг от друга, я, упав на спину, попытался унять сумасшедший стук сердца и сфокусировать зрение: перед глазами всё плыло, точно после хорошей попойки.

Глава 5

Квест и всё, что с ним связано

Наконец сфокусировав взгляд, я уставился на сообщения, возникшие перед глазами.

'Внимание! Вы выполнили задание 'Герой любовных утех'! Для получения награды обратитесь к Крису!'

'Вы получили достижение 'Любовник 1 ранга', для получения достижения 'Любовник 2 ранга' вам требуется переспать ещё с 9 девушками в игре Миркан.

Бонус: +10 Репутация с посетителями трактиров.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю, - отдышавшись, весело произнёс я.

Настроение было превосходным, ведь я помимо награды за квест получил ещё и очень приятный бонус в виде достижения.

Я посмотрел на рыжеволосую головку Леи, которая уже успела заснуть, закинув одну из своих стройных ножек мне на живот.

Кто бы не создавал этих девушек-НПС, я снимаю перед ним шляпу.

Решив про себя, что в ближайшее время было бы неплохо выполнить достижение 'Любовник 2 ранга', я аккуратно, чтобы не разбудить Лею, снял её ногу со своего живота, после чего начал быстро и бесшумно одеваться.

Наконец натянув всю одежду, доспехи и перевязь с ятаганом на себя, я приоткрыл дверь и сиганул в образовавшуюся щель, после чего начал спускаться вниз, откуда, не прекращаясь, доносились звуки пьяной вечеринки.

Спустившись, я узрел подобную картину: пять мужиков, в числе которых был Мирс, сидели за круглым столом и, изредка стукая кружками, выпивали их содержимое. Затем они поочередно брали и съедали, лежавшие на тарелке, ломти хлеба и, неаккуратно нарезанные, огурцы.

Остальные посетители таверны многоголосым ором и улюлюканьем поддерживали каждый своего кандидата на звание 'Пьяница дня'.

По крайней мере, именно такое название пришло мне в голову при виде сего действа.

Найдя взглядом Криса, который периодически орал имя Мирса, я двинулся в его сторону.

- ЭЙ, ФИРИАН! - завидев меня, Крис весело помахал мне,

указав на место рядом с собой.

- Всё сделал, как договаривались, - плюхнувшись рядом со стражем, произнёс я.

- Да, я слышал, как ты там развлекался, - улыбнувшись, сказал Крис.

Заметив моё недоуменное выражение лица, он оскалился, после чего продолжил:

- Да и не только я... Вся таверна слышала, чем вы там занимались. Многим даже интересно стало, что ж ты там такое вытворяешь.

'Внимание! Вами получена награда: +200 очков опыта, вы можете оставить себе снаряжение, +60 Репутация с Крисом, +60 Репутация с Мирсом'.

'Уровень Репутации с Крисом на данный момент: Дружелюбие. Количество очков Репутации до Уважение: 0/1 000'.

'Уровень Репутации с Мирсом на данный момент: Дружелюбие. Количество очков Репутации до Уважение: 20/1 000'.

'Вы получили достижение 'Друг НПС 1 ранга', для получения достижения 'Друг НПС 2 ранга' вам требуется подружиться ещё с 8 НПС.

Бонус: +1 к Мудрость.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа'.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю, - глухо произнёс я, почувствовав, как начинаю заливаться краской.

Но затем я вспомнил, что в таверне сидят одни НПС, которые не являются живыми людьми, и немного расслабился.

- Расскажешь, как всё прошло? - налив кружку пива и протянув её мне, задал вопрос Крис.

Моё 'подтверждаю' он проигнорировал.

- Может как-нибудь в другой раз, - неохотно ответил я.

С сомнением посмотрев на кружку пива, я перевёл взгляд, полный мольбы, на Криса, после чего кротким голосом спросил:

- Может вместо пива вина? Да и поесть чего-нибудь хочется, - я взглядом, полным сожаления, обвёл стол, на котором стояли тарелки с обглоданными костями.

- Конечно, дружище! - улыбнувшись, заверил меня Крис.

- ДАААА! - внезапно проревел весь зал.

Мы с Крисом синхронно обернулись и посмотрели на тот стол, за которым сидели конкурсанты.

Вместо пятерых мужиков там сидело уже четверо. Тот пятый

мужик, видимо, не выдержал темпа, задаваемого его товарищами, и просто свалился на пол.

- ДАВАЙ, МИРС, - проревел Крис настолько громко, что у меня на пару мгновений заложило уши.

В ответ Мирс повернулся в нашу сторону, улыбнулся пьяной улыбкой, после чего показал большой палец.

- Крис? - я подёргал за плечо отвернувшегося стража.

- Да? - сразу же обернувшись, вопросительно уставился на меня Крис.

- Что это вообще такое? - я правой рукой указал на стол, за которым происходила 'битва титанов'.

- Это конкурс 'Кто больше выпьет', - улыбнувшись, заявил этот НПС, - если ты хотел поучаствовать, то немного опоздал.

- Не дай Шейдар в таком участвовать, - искренне произнёс я. - Мне кажется, что одному нашему общему знакомому завтра будет очень хорошо, - я кивком головы указал на Мирса, который в очередной раз поднимал кружку.

- Согласен, - весело произнёс Крис, - но приз того стоит.

- Что за приз? - деловым тоном спросил мой хомяк.

Мало ли, может приз действительно того стоит. Можно тогда и поучавствовать.

- Какой-то предмет из коллекции этого старого хрыча, - указав пальцем на Перга, который внимательно наблюдал за пьянкой, произнёс Крис. - Он - коллекционер в нашей деревеньке очень известный, поэтому у него всякой всячины навалом.

- А ему какой прок от этого конкурса? - скептически произнёс я.

Верить в то, что человек, подобный трактирщику, будет делать что-то просто так, я категорически отказывался.

- Ну, во-первых, гномий самогон, который наливается в эти кружки, - Крис кивнул в сторону конкурсантов, - покупается за деньги участников. А он, как ты наверное знаешь, довольно дорогой!

Я аж присвистнул: гномий самогон. Вещь в играх очень дорогая, но при этом настолько крепкая, что я невольно проникся уважением к сидящим за столом.

- Во-вторых, - продолжил Крис, - здесь можно делать ставки на каждого из участников, но трактирщик всё равно отстёгивает себе приличный процент.

Молодец, Перг. Соображает старичок, как деньги делать.

- И в-третьих, старина Лиман отстёгивает небольшую сумму на проведение подобных мероприятий, чтобы народ немного расслаблялся, потому что Кирман сейчас в полной заднице, если ты не заметил, - веселье с лица Криса как рукой сняло.

Сейчас передо мной сидел не весёлый подвыпивший человек, а старый опытный воин, который видел смерть и кровь неоднократно.

Я в очередной раз мысленно похлопал разработчикам: сделать такого реалистичного НПС должно быть невероятно сложно.

- Но про старосту лучше никому не рассказывать, - спохватившись, произнёс Крис, натянув на лицо добродушную улыбку.

- Понял, могила, - серьёзным тоном заявил я.

Да и кому мне это рассказывать?

- Совсем забыл, Фириан, - хлопнув себя по лбу, воскликнул Крис. - Ты же есть хотел!

- Да, есть такое, - согласился я.

- Ринда, - обратился страж к проходившей мимо белокурой служанке, - подойди сюда!

Через пару мгновений перед нами стояла высокая белокурая красотка с соблазнительной фигурой.

Интересно, почему разработчики решили, что все служанки в трактире должны быть красавицами писаными?

- Слушаю тебя, Крис, - с небольшим недовольством произнесла девушка, подойдя к нашему столику.

- Ринда, - обратился я к ней, - ты не могла бы принести мяса и выпить заодно? Только, - я посмотрел на стол, за которым сидели участники конкурса 'Кто больше выпьет', - не спиртного.

- А что - могучий эльфийский лорд слишком слаб для спиртного? - насмешливо вопросила Ринда, уставившись на меня своими небесно-голубыми глазами.

Я спокойно посмотрел на неё, после чего заявил:

- Нет, Ринда, просто мы, эльфы, не пьём, как люди, - я улыбнулся своей самой холодной улыбкой, на которую был способен.

Девушка невольно содрогнулась, увидев мою очаровательную мордашку, после чего с чувством собственного достоинства произнесла:

- Сейчас всё будет, лорд Фириан, - Ринда быстро собрала тарелки со стола, оставив его девственно чистым, затем развернулась и последовала в одном, известном только ей, направлении.

- Вот стерва! - с чувством произнёс Крис, когда служанка отошла на почтительное расстояние.

- Согласен, но красивая, зараза,- смерив оценивающим взглядом удаляющуюся фигурку Ринды, добавил я.

Правильно поняв мой взгляд, Крис хохотнул и затем заявил:

- А ты, я смотрю, уже готов к новым подвигам. Правда, оказывается, что про вас, эльфов, говорят. А я думал: враньё. А нет же...

- Успокойся, Крис, - перебив стража, произнёс я. - У вас тут в деревне куча девушек симпатичных. Это ещё не значит, что я буду спать с каждой из них.

'Хотя с девятью можно точно. Достижение ещё никто не отменял', - весело подумал я.

- Посмотрим, - насмешливым тоном заявил страж.

При этом он скорчил такую мину, что любому постороннему человеку, не ведающему о предмете разговора, стало бы понятно: Крис просто насмехается надо мной.

Переборов желание стукнуть эту усатую физиономию кулаком, я начал ждать, пока мне принесут мой заказ, параллельно составляя план, чем же мне заняться сегодня.

Итак, во-первых, следует узнать информацию про этого Пирта, который некромант. Мне кажется, что Крис должен что-то знать про этого парня. Во всяком случае, верное направление для выполнения квеста он точно сможет подсказать.

Во-вторых, нужно сходить к торговцу и продать тот немногочисленный лут, который сейчас покоится в моём мешке. Таскаться с ним мне вообще не комильфо, особенно если учитывать тот факт, что мой мешок имеет предел в двадцать ячеек, который практически полностью достигнут.

В-третьих, присмотреться к товарам и, возможно, что-то купить. Зелья там какие-нибудь или что-нибудь из шмота.

В-четвертых, понабирать как можно больше квестов во всей локации. Что-то мне подсказывает: до админов скоро дойдёт, что где-то произошла системная ошибка, и они быстро меня из этой локации вышвырнут, предварительно подарив что-то полезное.

Не, что-то полезное я не против получить, но вот уходить из локации, в которую ещё не ступала нога геймера, я категорически не хотел. Особенно, если вспомнить текст обновления про то, что здесь куча квестов, начиная от обычных и заканчивая легендарными!

Ну и в-пятых, прийти сегодня в полночь на разговор с трактирщиком Пергом, который расскажет наверняка что-нибудь интересное.

Итак, план на день намечен. Теперь пора приступать к его реализации.

- Крис, - обратился я к стражу, - ты знаешь что-нибудь о Пирте Призраке?

Страж недоуменно посмотрел на меня, после чего тихим тоном спросил:

- Откуда ты знаешь Пирта?

- Он - мой бывший учитель, - не краснея, соврал я. - Хотелось бы его найти.

- Учитель? - глаза НПС увеличились.

- Ну да, а что здесь такого? - с сомнением спросил я, начиная уже подумывать, что я сейчас зря соврал.

- Любопытно... Весьма любопытно, - Крис смерил меня задумчивым взглядом.

- Что именно? - загадочность НПС начала меня потихоньку нервировать.

- И чему же он тебя учил? - не ответив на мой вопрос, скептически спросил Крис.

В его глазах я увидел недоверие и, что самое интересное, толику призрачной надежды.

Надежды на что?

На что может надеяться пятидесятилетний страж гарнизона захолустной деревеньки на окраине королевства, который рано или поздно погибнет от лап нечисти?

- Он преподавал мне некромантию, - с некоей торжественностью соврал я.

- Слава Шейдару, - выдохнул Крис. - Ещё не всё потеряно.

Он с радостью посмотрел на меня.

'**+20 к Репутации с Крисом. Уровень Репутации с Крисом на данный момент: Дружелюбие. Количество очков Репутации до Уважение: 20/1 000**'.

Присмотревшись к его лицу, я с удивлением заметил на щеке стража, тускло поблескивающую в свете керосиновых ламп, небольшую слезинку.

Крис плачет?

Мне казалось, что этого мужика ничём не прошибёшь, а вон оно как оказалось.

Решив, что сейчас не время для сентиментальностей, так как у меня на сегодня довольно плотный график, я самым беспардонным образом влез в душу НПС, как бы это парадоксально не звучало, сухо задав вопрос:

- Ну, так что там с Пиртом?

- Ты знал, о чём мечтал твой учитель? - вопросом на вопрос ответил мне страж, взяв в руку очередную кружку пива.

'Вот же пивохлёб!', - с изумлением подумал я.

- Нет, мы никогда с ним особо близки не были, - ответил я, пристально посмотрев в глаза НПС.

Надежда в них тут же погасла, сменившись диким разочарованием.

Рука с наполненной кружкой, которая была уже у самого рта,

медленно опустилась на стол.

- Но, - поняв, что сейчас потеряю какой-то очень интересный квест, продолжил я, - однажды он сказал, что когда-нибудь я пойду по его стопам и обязательно закончу дело его жизни. Тогда я не понял, что он имел в виду, но может сейчас ты сможешь мне что-нибудь объяснить? - я выразительно посмотрел на Криса.

Согласен, немного по-дилетантски, но для НПС вполне может сработать.

И сработало: в глазах стража вновь загорелась радость и искорка надежды.

- Тогда слушай, - всё-таки выпив кружку пива и затем вытерев губы тыльной стороной ладони, сказал Крис. - Твой учитель, будучи сильным некромантом, как я, как ты и как все в этой таверне, - страж обвёл рукой всё помещение, - был почитателем Шейдара. И, как многие из нас, мечтал вернуть его из глубин небытия в Миркан. Пирт, как он мне сам рассказывал, долгие годы скитался по всему миру в поисках того, что могло бы вернуть нам нашего бога, и он сказал, - понизив голос до шепота, продолжил Крис, - что нашёл его.

- Что? - с энтузиазмом вопросил я, чуть не выскочив из-за стола.

Квест однозначно легендарный! Подобные ему выполняют лишь единицы, и в основном это игроки из топа. А тут я - пятиуровневый игрок! Подфартило мне не по-детски.

- Он говорил, что нужно собрать один таинственный артефакт, называемый Грааль Бога, - с почтением в голосе прошептал Крис.

- И? Почему вы, зная, что нужно делать, не собрали его? - с наигранным возмущением произнёс я.

- Грааль Бога принадлежал самому Шейдару! - с фанатичным блеском в глазах произнёс Крис. - И...

На самом интересном моменте стража прервала стервозная служанка, поставив передо мной поднос, сверху донизу заполненный едой и полный кувшин с небольшой глиняной кружкой.

- Надеюсь, что я вам угодила, лорд Фириан, - холодно произнесла Ринда, накручивая белокурый локон на изящный пальчик.

Уф, вот же гадюка!

- Конечно, Ринда. Ты можешь идти, - состроив аристократическую мину, произнёс я. Но затем внезапно добавил:

- Хотя ... Подожди.

Я демонстративно налил в кружку жидкость из кувшина, после чего сделал небольшой глоток. Напитком, который

принесла девушка, оказался ягодный морс, причём, надо признать, довольно с неплохим вкусом.

- Что ж... Отнюдь неплохо, - я доброжелательно улыбнулся, всем своим видом показывая, что я необычайно удивлен тем фактом, что служанка что-то могла сделать хорошо.

Ринда побледнела. Её ноздри раздувались от возмущения, а глаза со злостью смотрели на внешне спокойного меня. Она хотела сказать мне что-то колкое, но вместо этого полным яда голосом произнесла:

- Приятного аппетита, лорд Фириан.

После этой фразы, Ринда гордо подняв голову, удалилась от нашего столика.

- У меня несколько вопросов не по теме, Крис, - ошеломленно произнёс я, смотря вслед вздорной девице. - Первый: почему она меня так не любит? И второй: она - аристократка что ли, что позволяет себя вести подобным образом с посетителями сего чудного заведения?

- Бабы, - философски заметил Крис, улыбнувшись. - Сколько на свету живу - всё равно понять их не могу.

- А серьёзно? - я пытливо посмотрел в глаза Криса, которые не смотря на количество выпитого алкоголя, продолжали светиться трезвостью.

- А если серьёзно, то эльфов девчонка на дух не переносит, - посмотрев на меня, страж вздохнул и продолжил:

- Был у нас тут один эльф недавно, Тирмиэлем звали, так она в него влюбилась. Там чуть ли до свадьбы дело не дошло, а затем он её бросил.

- А чем ей другие эльфы не угодили?

- Бабы, - пожав плечами, безапелляционно произнёс Крис. - А ведёт она себя так, потому что характер стервозный, да и папка, как-никак, староста деревни.

- Да? Так Ринда - дочь старосты? Интересно.

- И не говори, ходят слухи, что...

- Крис, давай слухи в другой раз расскажешь, - перебив стража, раздражённо произнёс я. - Мне ещё Шейдара в наш мир возвращать надо.

Крис одобрительно ухмыльнулся, после чего продолжил рассказ с того места, где нас перебила дочка старосты:

- Так вот, Грааль Бога принадлежал самому Шейдару. После Великой битвы, когда силы Света взяли верх над богом Тьмы, прислужники Алиана попытались уничтожить всё то, что указывало на существование его брата.

Я внимательно слушал Криса, при этом старательно пережёвывая небольшой кусок свинины и запивая всё это делом

ягодным морсом.

- Уничтожались храмы и целые города, - самозабвенно продолжал НПС. - Тех, кто верил в тёмного бога, показательно сжигали на площадях на глазах у многолюдной толпы, тем самым запугивая истово верующих в Шейдара. Подобные действия в конце концов принесли свои плоды: спустя несколько столетий во всём Миркане осталось лишь несколько мест, где остались небольшие кучки почитателей бога Тьмы, - Крис нахмурился, задумавшись о чём-то своём.

Прожевав очередной кусок вкусного мяса, я вопросил:

- А что Грааль?

- Грааль...

Внезапный ор перебил Криса.

Я с раздражением взглянул на столик, за которым сидело трое призёров на звание 'Пьяница дня'.

Да, и Мирс сидел среди них.

- Миииии... - начал было кричать Крис имя своего друга, но мой кулак, врезавшийся в челюсть стража, немного помешал ему.

Крис, не ожидавший от меня удара, повалился на пол вместе с табуреткой, на которой он сидел, но в общей суматохе его падения никто не заметил.

'**Вы нанесли критический урон 10. Всего жизни у Криса, стража Гарнизона деревни Кирман 2025/2035**'.

- Прошу прощения, уважаемый Крис, - елейным голосом произнёс я, подавая уже поднимающемуся НПС руку, - но у меня нет возможности ждать, пока вы соизволите вдоволь порадоваться за Мирса. А также слушать различные сплетни и тому подобную ересь, когда каждая минута на счету, - здесь я, конечно, немного преувеличил.

Достало уже, если честно! Вместо того, чтобы рассказывать нужные вещи, эта бородатая сплетница, начинает рассуждать на философские темы, которые меня в принципе не интересуют.

Встав с пола, Крис, грозно сопя, посмотрел на меня, после чего с недовольством сел за стол.

Странно, что ещё Репутацию не сняли за мою выходку.

- Но Грааль - единственная реликвия, которая осталась после исчезновения Шейдара, - обиженно пробубнил Крис. - Последователи Алиана неоднократно пытались уничтожить его, но все их попытки были тщетны. Тогда советом Светлых было принято решение о разделение этого мощного артефакта на несколько частей, после чего каждая из них должна была быть спрятана в надёжном месте. Твой учитель в поисках ответа, как же вернуть Шейдара обратно в наш мир, наткнулся на одну очень древнюю легенду, согласно которой его можно вернуть лишь

одним способом: собрать Грааль Бога воедино и затем в полночь, в месте, где проходила Великая Битва, - Крис перешёл на шёпот, чуть придвинувшись ко мне, - нужно наполнить его кровью.

- Так просто?

- Просто? - взвился Крис. - Найти части Грааля, которые были потеряны тысячелетия назад, затем, минуя всевозможных тварей Чёрного Леса, добраться до места Великой Битвы, и там, в полночь, когда пробуждаются многочисленные легионы павших воинов, наполнить чашу кровью Первожреца Алиана! Если для тебя это просто, то мне бы очень хотелось узнать, что же для тебя сложно, - Крис внимательно уставился на меня.

'Ничего себе! Это же почти невозможно сделать!' - с отчаянием подумал я.

Но вслух я произнёс совершенно другое:

- Ну, попотеть придётся. Но сделать это вполне реально, - я постарался сделать так, чтобы мой голос звучал уверенно.

Крис выпучил глаза, с недоверием смотря на меня.

- Ты действительно сможешь это сделать? - не скрывая радости в голосе, спросил страж.

- Конечно... Хотя, помощь мне бы не помешала, - с лёгким намёком произнёс я.

- Настал наконец момент, о котором говорил Римханг Благословенный, - возведя глаза к небу, радостно сказал Крис, проигнорировав мой намёк о помощи.

Затем он перевёл на меня, полный уважения, взгляд и произнёс:

- Придёт однажды некромант, который силой своей вернёт нашему миру бога Тьмы!

'**+1 000 к Репутации с Крисом. Уровень Репутации с Крисом на данный момент: Уважение. Количество очков Репутации до Почтение: 20/100 000'.**

'**Вам доступно задание 'Пропавший Грааль'. Тип задания: легендарное.**

Внимание! Задание 'Пропавший Грааль' является стартовым для цепочки заданий 'Возрождение Бога'.

Условия выполнения: найти одну из трёх потерянных частей Грааля Бога.

Награда: +10 000 опыта, следующее задание в цепочке 'Возрождение Бога'.

Принять задание?'.

Я неверящим взглядом уставился сначала на сообщение о получении Репутации, а затем на небольшой текст задания, которое хотел бы получить каждый геймер игры Миркан.

Словно боясь, что сейчас предложение о квесте может

исчезнуть, я чуть ли не выкрикнул:

- Принять!

'**Задание принято. Удачной игры!**'.

Мне пришлось сдерживаться, чтобы тотчас не залезть на стол и не кинуться в пляс.

Я весело отхлебнул ягодного морса, думая о том, как же мне повезло, что мне достался ЛЕГЕНДАРНЫЙ квест.

Но вскоре моя радость сошла на нет.

Причина сего резкого перепада настроения была проста как дважды два.

Квест-то я получил, а вот точного указания, где же мне искать злополучные части этого Грааля - нет.

Поэтому, успокоившись и приняв сосредоточенный вид, я по-деловому стал задавать вопросы немного растерявшемуся от моего напора НПС:

- Это всё замечательно, но у меня есть к тебе пара вопросов. Во-первых, куда пропал мой учитель? Во-вторых, есть хоть какие-то сведения, где могут находиться части Грааля?

Крис ненадолго замолчал, видимо, собираясь с мыслями, после чего произнёс:

- Твой учитель, Пирт, считал, что одна из частей Грааля находится в одном из самых известных городов Миркана, догадываешься: о каком городе идёт речь? - на губах стража появилась улыбка.

О нет! Только не это! Надеюсь, что я ошибаюсь и это не ...

- Ну так что? Есть варианты, Фириан? - Крис налил очередную кружку пива, с интересом смотря на меня.

- Версан? - на одном дыхании произнёс я, в душе надеясь, что ответ неверный.

- В точку, мальчик. Узнаю ученика старины Пирта, - после этой фразы я позволил себе улыбнуться, хоть на душе было неспокойно.

Версан - огромнейший некрополис в Миркане, где обитают легионы всевозможной нечисти. И где-то там, в бывшем торговом городе, находится часть Грааля.

Это даже не как иголку в стоге сена искать, это как иголку в океане искать!

И самое противное, отчего у меня на душе скребли кошки: не факт даже, что часть Грааля находится именно там.

- И мой учитель отправился в Версан, чтобы найти часть артефакта Шейдара, но затем так и не вернулся? - я вопросительно приподнял левую бровь.

- По сути, да, - немного стушевавшись, произнёс Крис.

Да, эта новость очень повышает боевой дух.

- Почему вы не пошли с ним? - задал я очередной вопрос.

- Потому что согласно пророчеству, некромант должен сам найти путь к возвращению бога, и никто не может ему помочь, - пожав плечами, заявил этот наглый НПС.

То есть я должен своей шкурой рисковать, а он тут пиво распивать будет да с девицами спать.

- Хороши почитатели Шейдара, - взвился я. - Сами сидят и в ус не дуют, ждут, пока придёт некромант в чёрном плаще и всех спасёт. Давно бы уже могли Шейдара вернуть в Миркан, если бы не ваша глупость.

- Но Римханг Благословенный сказал, что возвращение Шейдара - дело некроманта! - с фанатичным блеском в глазах, заявил Крис.

Поняв, что эту программу мне всё равно не переспорить, я горестно вздохнул, после чего, успокоившись, сдержанным тоном произнёс:

- Ладно, где могут находиться остальные части Грааля?

- Остальные? Понятия не имею, - пожав плечами, безразлично сказал Крис.

Сдержавшись, чтобы в очередной раз не стукнуть обнаглевшего НПС, я состроил на лице понимающую улыбку, после чего вежливым тоном спросил:

- Крис, тебе ещё что-нибудь известно про местонахождение Пирта?

- Помимо того, что он отправился в Версан - нет, - наполнив кружку пивом, заявил Крис.

После его ответа за нашим столом ненадолго повисла тишина: Крис задумчиво потягивал пиво, думая о чём-то своём, а я начал усердно работать челюстями, чувствуя как мой желудок наполняется, а чувство голода постепенно сходит на нет.

Уф, как же вкусно!

Я было хотел откинуться назад, но так как сидел на табурете, был вынужден отказаться от этой заманчивой, на первый взгляд, идеи.

Внезапно в моём мозгу возник недавний разговор с деревенским бородачом о Пирте.

Один интересный факт привлёк моё внимание, поэтому я обратился к потягивающему пиво Крису:

- Крис, почему, когда я разговаривал с Мирсом, он мне сказал, что мой учитель пропал, никто не знает куда?

- Потому что, - Крис воровато оглянулся по сторонам, - Мирс очень быстро нашёл язык с твоим учителем. А зная нашего общего знакомого, - страж кивком головы указал на стол, за которым проходило состязание пьяниц, - который за своих друзей

горой, он непременно последовал бы за Пиртом.

- А вы не могли ему этого позволить, потому что согласно пророчеству Римханга, некромант должен вернуть Шейдара в одиночку? - скорее для проформы спросил я, приподняв левую бровь.

- Ну да, - слегка покраснев, заявил НПС.

- То есть ты обманул своего друга, который единственный, - я интонацией выделил слово 'единственный', - из жителей деревни Кирман, порывался помочь Пирту, который отправился в самоубийственный поход, чтобы вернуть Вам бога Тьмы. Я ничего не упустил? - я уничижительным взглядом посмотрел на Криса.

Тот немного стушевался, после чего нехотя добавил:

- Нет, забыл. Потому что того требовало пророчество.

Я с уважением посмотрел на Мирса, который выпил очередную кружку.

Затем я презрительным взглядом окинул всех посетителей трактира, включая и Криса.

Глупо, конечно, презирать их. Они - всего лишь часть программного кода, набор единиц и нулей, не способный на какие-либо чувства.

Но мной все эти НПС воспринимались, как обычные люди. Поэтому и поступки их я оценивал с точки зрения человеческой этики.

- Хорошо, что ты меня понял, - улыбнувшись, заявил НПС. - Давай тогда выпьем за тебя - того, кто возвратит нашего бога в Миркан, - он демонстративно поднял кружку, с ожиданием смотря на меня.

- Извини, Крис, мне пора, - я пожал плечами, затем неторопливо встал из-за стола и, протянув правую руку Крису, выжидательно уставился на него.

Страж удивленно посмотрел на меня и затем, нехотя пожав её, с интересом спросил:

- Ты куда, Фириан?

- По делам. Не подскажешь, где у вас тут лавка торговца?

- Три дома отсюда, - окинув меня подозрительным взглядом, произнёс Крис.

- Спасибо, до встречи, - я натянул на лицо добродушную улыбку, и, развернувшись, двинулся в сторону выхода из таверны, проталкиваясь между многочисленными болельщиками.

Наконец дойдя до двери, я окинул прощальным взглядом всё помещение и, кивнув наблюдавшему за мной Пергу, вышел прочь из этого заведения.

Глава 6

Копейка рубль бережет

Сверившись с картой, я двинулся в том направлении, в котором находилась лавка торговца.

Вы не подумайте, что я забыл про квест, который я получил от Мирса.

Просто, как только он бы узнал, куда пропал 'мой учитель', он бы непременно рванул бы со мной.

И ещё неизвестно, как бы это повлияло на мой легендарный квест, которым я очень дорожил.

Поэтому на время выполнения моего задания, разговор с Мирсом можно отложить на потом.

Решив для себя этот вопрос, я постучал в большую дубовую, обитую по краям железом, дверь.

Спустя пару мгновений откуда-то из лавки послышался старческий, слегка поскрипывающий голос:

- Входите, пожалуйста.

Я тотчас же с силой толкнул дверь, и она, неохотно поддавшись, открылась, слегка поскрипывая стальными петлями, звук которых лишь добавил мрачности антуражу.

Передо мной предстало небольшое темноватое помещение, освещающееся лишь парочкой небольших магических фонариков, висящих под потолком.

Прямо за стойкой, позади которой возвышалось несколько добротных шкафов, заполненных всякой всячиной, начиная от зелёных трав и заканчивая доспехами, стоял низенький старичок, над которым зеленым светом гордо светилась надпись:

'**Рин, Торговец деревни Кирман, 10 уровень**'.

Торговцем, как я уже сказал, оказался низенький, примерно мне по грудь, седовласый старичок с хитрыми голубыми глазками и многочисленными морщинами, свидетельствующими о его почтенном возрасте. Одет он был в мешковатую суконную рубашку белого цвета с несколькими небольшими подпалинами, которые завершали образ стоящего передо мной НПС.

Оперевшись сухонькими ручками на шершавую поверхность стойки, Рин заинтересованно смотрел на меня, словно просвечивая меня рентгеном.

Я невольно поежился под его взглядом, ощущая себя жертвой перед опытным, и оттого очень опасным, старым хищником, не растерявшим всей своей хищнической натуры.

- Что вам нужно, молодой человек? - вновь со скрипом в

голосе вопросил торговец.

Глядя в глаза стоящего передо мной человека, я нервно сглотнул и затем, нацепив на себя личину аристократа, спокойным тоном произнёс:

- Мне сказали, что здесь можно найти торговца? Это так? - я, с трудом удержавшись от соблазна опустить взгляд, смело смотрел в голубые глаза торговца.

- Совершенно верно, - улыбнувшись, ответил на мой вопрос Рин. - Вы хотите что-то купить? - он постарался улыбнуться ещё шире.

- Возможно, но для начала я бы хотел бы вам кое-что показать... - заметив слегка дрогнувшую улыбку торговца, я добавил, - если вы не против, конечно.

- Конечно не против, мой мальчик! Показывай, - Рин похлопал своей сухой ладонью по стойке, тем самым намекая, чтобы я достал свой немногочисленный скарб.

Я залез в мешок, и под заинтересованным взглядом торговца начал доставать всё барахло, занимающее место в моей сумке: мышиные мясо и хвост, дубинку огра; затем немного подумав, выложил голову великана.

В конце концов, если это квестартер, то я по крайней мере смогу узнать, что нужно, для его активации: во всех играх НПС, работающие в лавках, в этих предметах разбираются.

Надеюсь, что этот не будет исключением.

Старик быстрым профессиональным взглядом окинул весь мой немногочисленный скарб, лишь немного задержавшись на дубинке и голове, и затем, цокнув языком, заявил:

- Два медяка за это, - торговец указал рукой на мышиное мясо и хвост, - один золотой за дубинку. С головой лучше идти в гильдию охотников: может они что-нибудь тебе и заплатят. Мне она без надобности. Ну что, продаёшь?

Не зная расценок в Миркане, было сложно судить о том, насколько хорошую цену предлагает мне Рин, но по своему опыту зная, что во всех играх, да и в реальной жизни тоже, торговцы жуткие скряги, я не собирался сдаваться без боя.

- Да что ты, старче? - наигранно возмутился я. - Если бы я всю свою добычу по таким низким ценам продавал, то давно бы уже от голода помер.

- Хорошая цена, молодой человек, - спокойно заметил торговец.

В его глазах появился огонёк азарта, который вытеснил тот хищнический взгляд, вызывающий у меня иррациональное чувство страха.

Видимо, не ошибся я: хотел облапошить меня этот НПС.

- Три золотых и шесть медяков за всё, и не медяком меньше! - твёрдо произнёс я.

- Ты умом что ли тронулся, если бы я за такую цену все товары скупал, то давно бы уже нищим на паперти милостыню просил. Один золотой и, так уж и быть, три медяка. И то - только из-за уважения к вам, молодой человек.

Вот в таком ключе прошли следующие полчаса, на протяжении которых мы без устали, чуть ли не до хрипоты, спорили о цене моих вещей.

- Хорошо, - облизнув сухие от нашего спора губы, наконец заявил я. - Полтора золотых за дубинку, пять медяков за мышиные ингредиенты, и мой мешок в обмен на ваш.

- Ох, ну и скряга вы, молодой человек, - по-старчески запричитал торговец. - Хоть бы старость уважали.

- Жизнь такая, - пожав плечами, философски заметил я. - Ну что - обмен?

- Обмен, - ворчливо произнёс НПС.

'Вами совершен обмен с Рином. Вы: Мясо Полевой Мыши, Мышиный Хвост, Дубина Осадного Огра, Льняной Мешок. Рин: 1 золотой, 10 серебряков, 5 медяков, Брезентовый мешок'.

'+20 к Репутации с Рином. Уровень Репутации с Рином на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 20/100'.

'Вы получили достижение 'Торговец 1 ранга', для получения достижения 'Торговец 2 ранга' вам требуется провести ещё 49 товарно-денежных операций!

Бонус: +1% скидка у всех торговцев Миркана.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю, - довольно произнёс я, складывая всё свое обмундирование, которое я на время выложил на прилавок, в новый, рассчитанный на 100 ячеек мешок.

Я мельком посмотрел на торговца, который выглядел как кот, наевшийся сметаны.

Всё-таки продешевил я с дубинкой. Но ничего - ещё не вечер.

Я проверил свой денежный баланс, который показал, что на моём счету находится две золотых, десять серебряных и пять медных монет.

Если кратко, то денежная система в Миркане, как и во многих других играх, такая:

Доллар: Золотая монета = 1:10.

Золотая монета: Серебряная монета = 1:20.

Серебряная монета: Медная монета = 1:30.

- Скажите, уважаемый. Что вы мне можете предложить из вещей для некроманта? - определившись со своими весьма скудными средствами, спросил я.

- Оооо, молодой человек - некромант! - удивленно воскликнул торговец. - Дайте мне пару секунд!

Торговец быстро, насколько позволяет здоровье уже немолодому человеку, вышел из помещения лавки через небольшую дверь, которая находилась за спиной старика.

Спустя пару мгновений из-за двери послышался грохот, сопровождающийся характерным звуком матерного фильтра.

Судя по пронзительному писку, брань у деда была отменная.

Затем дверь открылась и передо мной предстал Рин, весь окутанный паутиной и несший в руках небольшой пыльный сундучок.

- Ну что, молодой человек. Иди сюда, посмотрим, что тебе здесь понравится,- старик с кряхтением поставил сундук на прилавок и затем вытер небольшую испарину на лбу рукавом рубахи.

Я подошёл ближе, чтобы открыть прелюбопытный ларчик, но дед меня опередил: стерев пыль с крышки рукавом, которое после действий Рина стало уже пепельно-грязного цвета, он с гулким щелком отодвинул задвижку сундука, после чего открыл его.

Я увидел парочку тряпок черного цвета, кое-где покрытые красными рунами, несколько колец с выгравированными на них словами на неизвестном языке, десяток флаконичков с непонятным содержимым подозрительного цвета, и небольшой резной посох со сферой, чем-то напоминающий оружие друида.

Попробовав сфокусировать взгляд на какой-нибудь отдельной вещи, я с удивлением понял, что не смотря на все мои попытки, определяться предметы не хотят.

Я поднял удивлённый взгляд на торговца, после чего недоумённо спросил:

- Что это?

- Вещи одного некроманта, который был здесь проездом уже давно, лет десять назад, - с искренним почтением в голосе произнёс торговец.

- Не Пирта ли случайно? - заранее зная ответ, вопросил я.

- Его самого. Откуда знаешь?- Рин с подозрением посмотрел на меня.

- Ученик я его, - решив, что стоит продолжать рассказывать всем свою легенду, соврал я.

- Вот оно как, - с отсутствующим интересом, сказал Рин, выкладывая вещи на прилавок.

Я внимательно посмотрел на тряпки, которые оказались черным балахоном, украшенным вязью кровавых рун.

На этот раз вещь определилась:

'**Балахон Некроманта. Прочность: 43/45. Тип вещи: редкая. Ограничения по классу: только для Некромантов.**

+1 к Сила;

+1 к Выносливость;

+1 к Интеллект;

Эффект: +100 к Репутации с темными фракциями;

-100 к Репутации со светлыми фракциями'.

Супер!

Стараясь не показывать своей заинтересованности, я пренебрежительно швырнул балахон на прилавок, после чего продолжил рассматривать предлагаемый мне товар под пристальным взглядом торговца.

Взяв в руки первое попавшееся кольцо, лежавшее в сундуке, я начал внимательно изучать его статы.

'**Перстень Пирта. Прочность: 9/10. Тип вещи: редкая. Ограничения: только для Некромантов.**

+1 к Интеллект;

+1 к Мудрость;

Эффект: +10% к мане от имеющегося количества'.

'Хорошая вещица! Надо брать!'.

- Хм, я ожидал найти здесь что-нибудь действительно ценное, а не кучу дешевого дерьма, - я с театральной брезгливостью кинул кольцо на прилавок.

Всё это представление делалось для того, чтобы торговец, видя мою реакцию, не стал заламывать огромную цену.

И моя маленькая хитрость пока что удавалась: торговец потихоньку начал терять всю свою холодную сдержанность, с непониманием наблюдая за моими действиями.

Два следующих кольца были абсолютно идентичны первому за исключением дополнительного эффекта.

Второе сокращало время отката заклинания на две секунды, что являлось очень полезным свойством во время боя.

Третье давало дополнительной слот для активных заклинаний, который сейчас мне, конечно, был не нужен, но в ближайшем будущем может уже пригодиться.

Оба перстня, как и первый я положил на прилавок, не теряя при этом презрительного выражения лица.

После колец я начал внимательно осматривать флакончики с непонятным содержимым, которые оказались заполнены трупным ядом зомби - вещь очень полезная для тех же ассасинов или рог, которые наносят его на свои клинки, но абсолютно бесполезная

для некромантов.

Единственные, кто может добывать этот яд - чернокнижники, поэтому нет ничего удивительного в том, что он был у Пирта.

Наверняка 'мой учитель' добывал его с целью подзаработать.

- И что здесь делает яд зомби? - в пустоту вопросил я.

- Ваш учитель продал мне его, - с тщательно скрываемым отчаянием в голосе, произнёс старик.

Я перевёл взгляд на Рина, который теперь мало походил на того самого хищника, которым я его окрестил при нашем знакомстве.

Сейчас он больше походил на ребёнка, у которого вот-вот отберут вкусную конфету, который тот мечтал попробовать уже очень долгое время.

Конечно, вместо того, чтобы слёзно выпрашивать у него товар, я наоборот нос ворочу. Для него это должно быть удар ниже пояса.

- Вещь, конечно, неплохая, - в пустоту заметил я, словно не замечая слов торговца, - но для меня абсолютно бесполезная, - я положил взятый флакончик обратно в сундук, краем глаза заметив слегка побледневшее лицо Рина.

Помимо пузырьков с ядом, в сундуке оставался ещё посох.

Я обхватил его грубоватую древесину левой ладонью и затем, с большой осторожностью, достал оружие из сундука.

В ответ на мои действия посох начал увеличиваться в размерах, а сфера на его конце засветилась красным, слегка пульсирующим, светом.

'Посох Некроманта. Прочность: 87/100. Тип вещи: редкая. Ограничения: только для Некромантов.

Урон: 8-9. Скорость 2;

+1 к Выносливость;

+1 к Сила;

+1 к Интеллект;

+1 к Мудрость.

Особенности: Используется как в ближнем, так и в дальнем бою.

Для использования требуется расход маны. 60 единиц маны/минута.

Эффект: навешивает на избранную цель дебафф 'Медлительность' - избранная цель замедляется на 15% от первоначальной скорости'.

Вещь! Дайте две!

Стараясь не показывать моего восхищения, я состроил на лице недовольную гримасу, после чего вопросил:

- Помимо грязных тряпок, серебряных колечек, и трухлявой

палки в вашей лавке больше ничего не найти?

Лицо торговца после моих слов мгновенно побледнело от ярости, но лишь на пару секунд.

Лишь на эти несколько мгновений я увидел настоящие эмоции старика (хотя какие могут быть эмоции у НПС?), а затем Рин вновь натянул на себя каменную маску и с чувством собственного достоинства произнёс:

- Есть кое-что, что должно заинтересовать вас, молодой человек, - он победоносно посмотрел на меня, вновь просвечивая меня своим взглядом, от которого у меня мурашки по коже побежали.

Может это ментальное воздействие такое? А что - в торговле подобная способность очень даже полезна.

- Так чего вы ждёте, уважаемый? - выдержав испытание взглядом, вопросил я. - Несите, может у вас действительно есть на что посмотреть.

- Сейчас принесу, молодой человек, - процедил сквозь зубы торговец, развернувшись ко мне своей костлявой спиной и начиная искать что-то на полках, заполненных всевозможными свитками и бумагами.

Спустя пару минут тщательных поисков, на протяжении которых торговец по-старчески кряхтел и что-то бурчал себе под нос, он наконец повернулся и, с победоносным видом посмотрев на меня, протянул мне небольшой свиток.

Я с осторожностью взял трубку пожелтевшей от времени бумаги, после чего медленно развернул её.

'Свиток с заклинанием Вызов Нечисти первого уровня. Тип вещи: редкая. Время на каст: 2 секунды. Затраты маны: 100.

Эффект: при изучении заклинания дает возможность воскрешать 1 единицу нечисти с показателями здоровья, равными трети от здоровья персонажа'.

- Хм, любопытно, - спокойным тоном произнёс я, хотя внутри всё бушевало от эмоций, - единственная вещь в этой лавке, которая действительно представляет ценность. Сколько стоит этот свиток? - я посмотрел на торговца, вопросительно приподняв левую бровь.

- Шесть золотых, молодой человек, - тщательно скрывая радость в голосе, произнёс Рин.

- Многовато для куска пожелтевшей бумаги, - покачав головой, с неудовольствием сказал я, после чего протянул свиток обратно старику. - Эх, не думал, что здесь вообще ничего нельзя будет купить. Всего хорошего, уважаемый.

Я демонстративно отвернулся и уже собирался уходить, как

голос торговца, полный отчаяния, воскликнул:

- Постойте, молодой человек. Может мы придём к какому-нибудь компромиссу?

Обернувшись, я посмотрел на Рина, после чего вопросил:

- А это возможно, господин Рин?

- Всенепременно, молодой человек, - радостно произнёс торговец, чувствуя, что его клиент пока не собирается уходить.

- Что ж... Тогда сколько стоит свиток?

- Пять золотых, - нехотя сказал Рин, посмотрев на меня так, будто я забираю у него последние крохи хлеба.

- Всё равно дороговато, - скучающим тоном произнёс я, краем глаза подметив, насколько изменилось выражение лица НПС, который, похоже, сейчас был готов убить меня за мои слова.

Я искренне насладился душевными муками торговца-скряги (да, вот такой вот я садист), после чего скучающим тоном спросил:

- А сколько будет стоить всё это барахло? - я рукой обвёл прилавок, на котором лежали все, мною просмотренные вещи.

- Балахон из шелка Парнской империи, покрытый магическими рунами. Изящные кольца с искусной гравировкой, которые сделают честь любому лорду. Превосходной резьбы посох со сферой, сделанной из кристалла...

- Вообще-то, я задал вам вопрос: сколько? - перебив торговца, заявил я. - Но раз уж вы пустились расхваливать свой товар, я пожалуй укажу вам парочку недостатков в ваших вещах. Итак, - я с профессиональным видом ощупал ткань, состроив на лице скептическое выражение, - балахон сделан из весьма посредственного шелка, цена которому пару серебрушек, руны нанесены безобразно с точки зрения магического конструирования, так как нарушается целостность рисунка, а потому ухудшается проводимость силовых потоков, - с умным видом безбожно врал я.

'+20 к Репутации с Рином. Уровень Репутации с Рином на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 40/100'.

Рин от удивления открыл рот, став похожим на, выброшенную на берег, рыбу.

- Идём дальше, - продолжал я нести ахинею, взяв в правую руку первый попавшийся перстень и поднеся его к глазам, - кольцо отлито из серебра неплохого качества, но, - я поднял указательный палец левой руки, выразительно посмотрев на слегка приободрившегося торговца, - кузнец, ковавший его, был, видимо, полным идиотом, так как в процессе ковки оно стало весьма хрупким, из-за чего его магические линии не могут

проводить того количества маны, которое могли бы проводить. Говорить про сочетание несочетаемых рун я даже не буду.

- Что - все три кольца такие? - ошарашено вопросил торговец.

- Сейчас посмотрю, - заверил НПС я, поднося второе и третье кольца к глазам.

Всё то время, пока я изучал перстни, торговец внимательно наблюдал за мной.

- Ну что я могу сказать? Кольца ковал, судя по всему, один и тот же человек, хотя последнее, - я показал третий перстень, - не так плохо, как остальные.

'**+20 к Репутации с Рином. Уровень Репутации с Рином на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 60/100**'.

- Вы неплохо во всём этом разбираетесь, молодой человек! У вас превосходное будущее, если вы пойдёте по стезе торговца, - заявил старик.

- Благодарю, господин Рин, - слегка наклонив голову, произнёс я. - Но вернёмся к нашим товарам. Склянки заполнены трупным ядом зомби, который по сути своей является хорошей вещью, но для нас, некромантов, абсолютно бесполезен. Хотите, могу вам дать совет.

- Какой? - оживился торговец, почуяв запах денег.

- Продавайте его воинам, для них это будет более полезнее, чем для кого бы то ни было, а для вас наиболее выгодно.

- Спасибо, - на полном серьёзе поблагодарил меня Рин.

'**+5 к Репутации с Рином. Уровень Репутации с Рином на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 65/100**'.

- Не за что, - отмахнувшись рукой, заявил я. - И последнее, - заметив кислую физиономию торговца, я усмехнулся, после чего сказал:

- Да, господин Рин. Увы, но и с посохом не всё так гладко. Вот вы знаете из какой древесины он вырезан? - я вопросительно посмотрел на НПС.

- Дуб, - без сомнений произнёс старик.

- Вот, а вы знаете, что он является не самым лучшим материалом для посоха некроманта? Бесспорно, для оружия тех же друидов этот материал превосходен, но для нас - нет, - я схватил посох с прилавка, интенсивно начав ощупывать его со всех сторон. - Согласен с вами, что резьба на нем неплоха, но вот сама сфера, сделанная из кристалла, вмещает в себя слишком мало маны, поэтому особого практического значения данная вещь, к сожалению, не имеет, - я положил посох обратно, затем посмотрел на потерявшего весь свой гонор Рина, после чего

вежливо спросил:

- Итак, какова цена?

- Семь золотых за это всё, и четыре золотых за свиток. Это моё последнее слово, парень. Дешевле продавать не имеет смысла.

- Хорошо, итого: одиннадцать золотых, - весьма довольный собой заявил я.

- Да, молодой человек, я умею считать, - буркнул торговец.

- Знаете, уважаемый Рин, я тут вспомнил, что не всё, что хотел, продал. Посмотрите, если вам не трудно.

Я стал выкладывать на прилавок, прямо перед возмущенным торговцем, все свои вещи из мешка: старый лук, колчан, щит, шлем, затем стянул с себя доспех и отколол плащ, и отправил их вслед за остальным шмотом.

Теперь из вещей, дарованных мне Крисом, у меня оставались только ятаган с сапогами, да перчатки.

Вздохнув, торговец начал придирчиво осматривать всё моё богатство, изредка покачивая головой и бубня себе что-то под нос.

Спустя несколько долгих минут осмотра, Рин наконец оторвался от изучения вещей, после чего заявил:

- Восемь золотых за всё.

Памятуя о том, что на моём балансе находится два с половиной золотых, и что мне совсем чуть-чуть не хватает до одиннадцати, я уже было подготовился к длинному торгу, но Рин меня весьма удивил, устало сказав:

- Если ты сейчас же покинешь мою лавку, и поклянешься, что я ещё нескоро увижу твою наглую эльфийскую рожу, то я заплачу девять золотых, идёт?

- Идёт! - воскликнул я.

- Итак, я тебе отдаю балахон, посох, кольца и свиток. Ты мне отдаешь все эти вещи, - старик рукой обвёл весь мой шмот, который я продавал, - и два золотых. Всё верно?

- Да.

'**Вами совершен обмен с Рином. Вы: Доспех из кожи вепря, Шлем Ополченца, Лук рейнджера, Колчан охотника, Плащ Следопыта, Щит Разбойника, 2 золотых. Рин: Балахон Некроманта, Посох Некроманта, Свиток с заклинанием Вызов Нечисти первого уровня, Перстень Пирта, Кольцо Некроманта, Перстень Тьмы**'.

- Всего доброго, молодой человек. Надеюсь, что мы ещё не скоро увидимся, - взяв в руку мой, теперь уже бывший, доспех, произнёс Рин, после чего, повернувшись, открыл дверь позади себя.

- И вам не хворать, - сказал я спине торговца, подхватив все мои покупки, после чего неспешна вышел из лавки.

Глава 7

Объяснения, или как я вляпался

Отойдя на почтительное расстояние от лавки, я с нетерпением натянул на себя черный балахон, предварительно нацепив все кольца на пальцы и спрятав посох в мешок, и затем слегка подрагивающими руками развернул пожелтевший свиток с заклинанием.

Сейчас я получу одну из тех способностей, из-за которых при создании перса мой выбор пал именно на некроманта: умение поднимать нежить. Поэтому мой небольшой мандраж можно было понять.

'Вы действительно хотите изучить заклинание Вызов Нечисти первого уровня за Свиток с заклинанием?'.

- Да, - с волнением произнёс я, пожирая глазами свиток.

В тот же момент меня окутало белоснежное сияние, а кусок пожелтевшей бумаги занялся сильным черным пламенем, которое облизывало мои пальцы своим теплом, не причиняя мне никакого дискомфорта.

Спустя пару мгновений у меня в руках лежала лишь горстка пепла, а перед глазами стояла надпись:

'Вы изучили заклинание Вызов Нечисти первого уровня!

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю, - весело произнёс я, потирая руки.

'Желаете добавить заклинание 'Вызов Нечисти первого уровня' в слот активных заклинаний?'.

- Само собой.

Ещё бы! Сейчас же буду испытывать.

'Внимание! Заклинание 'Вызов Нечисти первого уровня' добавлено в слот активных заклинаний! Количество свободных ячеек слота: 2/5'.

- Ура! - воскликнул я. - Наконец-то!

Я тут же выставил вперед левую руку и зычным голосом произнёс:

- Вызов Нечисти!

Моя счастливая улыбка сошла на нет, когда вместо того, чтобы увидеть поднимающегося из-под земли пета, я узрел надпись:

'Внимание! Вы не имеете возможности использовать заклинание Вызов Нечисти первого уровня! Отсутствует важный ингредиент: камень душ'.

- Проклятье! - воскликнул я в пустоту. - ?%анутые разрабы!

Я...

- Я бы попросил без выражений, - кашлянув, тактично заметил кто-то сзади, положив руку мне на плечо.

Я застыл статуей, потрясенный шуткой судьбы. Весь мой боевой норов сразу же куда-то улетучился.

Я, конечно, слышал, что у разрабов виртмиров есть ИскИны, которые отслеживают любые оскорбления в адрес админов, но как-то не предал этому значения, когда в порыве эмоций крикнул нецензурное слово, означающее, что разработчики в прошлом явились жертвами сексуального изнасилования, вследствие чего на всю оставшуюся жизнь получили тяжелую душевную травму.

Я медленно обернулся, посмотрев на представителя администрации. В том, что это был именно он, сомнений не было.

Передо мной стоял гладковыбритый мужчина лет сорока пяти в строгом сером костюме-тройке с небольшим черным кейсом в левой руке. Он изучающее посмотрел на меня, после чего спокойным, хорошо поставленным, голосом произнёс:

- Нехорошо, молодой человек, ругаться. Но в данном случае нам следует вас поблагодарить, - он протянул мне руку. - Администратор номер двадцать семь. Но вы можете называть меня Игорь, - он добродушно улыбнулся.

Я нехотя пожал его, мягкую на ощупь, руку, после чего, отпустив её, вежливо произнёс:

- Алексей. Приятно познакомиться. Прошу простить меня за мою несдержанность. Впредь, обещаю, этого не повторится.

Молясь Шейдару о том, чтобы представитель администрации не выгнал меня из Кирмана, что он вполне может сделать, я улыбнулся админу.

- Взаимно, Алеша. Я тебе верю. Но, как я уже сказал, мы очень тебе благодарны за твои оскорбления в адрес администрации. Дело в том, что ты находишься не совсем в том месте, в котором должен находится... Вижу, что ты не удивлен, - заметив мою усмешку, констатировал Игорь.

- Есть такое, - кивнув, произнёс я. - Я нахожусь в локации для игроков сто плюс, которая должна открыться только через пять дней, верно? - я дождался кивка со стороны админа, после чего продолжил:

- И вот сейчас, по идее, вы должны рассказать мне, как я здесь оказался... - я многозначительно посмотрел на Игоря.

- Кхм, ну слушай. Распределение игроков по континенту делается специальной машиной, оперирующей огромными массивами информации. И вот, когда ты регистрировался, в её процессоре произошла ошибка, вероятность которой составляет семь миллионных процента, что согласись и за ошибку сложно

принять. Результат: ты находишься в локации для игроков сто плюс, где этих самих игроков ещё даже не наблюдается, и где ещё не до конца проведены все тестовые испытания.

'Ничего себе! Да я везунчик!', - я хотел было улыбнуться, но затем вспомнил, что мой лимит везения, похоже, был только что исчерпан, и непроизвольно сжал губы.

- Почему вы пришли только сейчас, а не сразу, когда я попал в эту локацию? - решил я задать вопрос, который меня мучил уже довольно долгое время.

- Тебе, как участнику космической программы, был оплачен алмазный аккаунт на шесть месяцев игры. При использовании алмазного аккаунта за игроком продолжает следить только один ИскИн - тот, который отвечает за оскорбления в адрес администрации, - пожав плечами, произнёс Игорь. - За владельцем того же деревянного аккаунта следит минимум десять ИскИнов.

Что ж, теперь всё стало более-менее понятно. То, что я оказался здесь - результат случайности с вероятностью в семь миллионных процента плюс наличие у меня алмазного аккаунта.

Кстати о аккаунтах. В играх их всего шесть: деревянный - самый низший, бронзовый, серебряный, золотой, платиновый и самый лучший - алмазный.

Чем больше платишь, тем выше аккаунт. Чем выше аккаунт, тем лучше условия игры: количество доступных локаций, бонусы от НПС, дополнительные квесты и т. д. Довольно простое правило, которое упирается в одно - в деньги.

- То есть, если бы я не оскорбил администрацию, вы бы не знали, где я нахожусь? - скорее для проформы, спросил я, проклиная себя в душе за свою импульсивность.

- По сути, да, Алексей, - улыбнулся админ.

- Обидно, - спокойно произнёс я, нацепив на себя каменную маску. - Почему, когда я только попал в локацию, мне сразу же выдался квест?

- Потому что каждый игрок в независимости от места, куда он попадает, даже если это закрытая локация, получает начальный квест: прийти в такую-то деревню, в такой-то город до того момента, пока не истечет время. Таков программный код машины. Вы закончили с вопросами, Алексей?

- Пока что да, - кивнув, произнёс я.

- Хорошо! Теперь я бы хотел официально, от лица игровой компании 'Лудус' принести извинения за причиненные вам неудобства, которые помешали вашему игровому процессу. Согласно пункту пятнадцать лицензионного соглашения игры Миркан, мы обязуемся возместить вам ваше потраченное время

одним из трёх предложенных вариантов. Первый: продление алмазного аккаунта на срок, равный одному месяцу. Второй: выплата в размере десяти тысяч золотых монет. Третий: получение супербаффа 'Ускоренная прокачка' сроком на один день: количество опыта, получаемого вами за один день, увеличивается в три раза.

После предлагаемых вариантов админа, перед моими глазами повисло сообщение, в точности повторяющее его слова.

Я внимательно начал просматривать все подарки, предлагаемые мне администрацией игры, анализируя и взвешивая все за и против.

- А сколько стоит алмазный аккаунт? - спросил я, просто для того, чтобы отбросить первый вариант и потом не мучиться по этому поводу.

- Тысяча вечнозеленых... - кашлянув, произнёс Игорь, после чего сухо добавил:

- А вы практичный человек, Алексей.

- Стараюсь, - пожав плечами, сказал я, вновь погрузившись в размышления.

Что ж: тысяча долларов за месяц алмазного аккаунта или тысяча долларов за золотые монеты? Здесь всё логично.

За шесть месяцев Миркан мне вполне может надоесть, как это неоднократно происходило с другими играми. Обычно в таких случаях я просто продавал своего прокаченного перса на не совсем легальных сайтах, после чего, получив деньги, мог тратить их на своё усмотрение. И скажу вам честно: денег от такого способа заработков было немало.

Хотя, честно говоря, я никогда не мог понять тех людей, которые вкладывают огромные суммы за какой-то кусок программного кода. Тот же топовый шмот может создать любой мало-мальски соображающий программист, коих сейчас, в век информационных технологий, огромное множество.

Правда, если попасться на таких темных делишках, самое меньшее, чем может отделаться хитрый хакер - это бан и приличный штраф. А самое большее...

Я невольно поежился, вспоминая историю о группе программистов, которые в прошлом взломали какую-то популярную игровую компанию и начали с огромной скоростью штамповать топовый шмот, продавая его. Они заработали порядка двухсот миллионов долларов, а затем... внезапно пропали.

Через пару месяцев после исчезновения федералы нашли их в каком-то старом бункере, оборудованным игровыми капсулами. Вытащив хакеров из виртуальной реальности, они увидели лишь,

пускающих слюни, овощей, не способных внятно разговаривать.

Оказалось, что тот виртмир, в который погружались преступники, имел довольно простой алгоритм: причинять боль погружающимся.

Представьте, что вас на протяжении нескольких месяцев безостановочно хлестают плетями, варят в котле, отсекают части тела и т. д., а умереть ты не можешь, потому что находишься в виртуальной реальности.

Поэтому неудивительно, что они все сошли с ума за такой долгий срок.

Во всём обвинили игровую компанию, которая потеряла из-за хакеров двести лимонов, но из-за отсутствия улик, все обвинения были сняты, а пример горе-программистов теперь многих отпугивает от подобного способа заработка.

И кстати, благодаря этому случаю, были введены новые наказания за правонарушения, из-за чего уровень преступности резко снизился почти до нуля. Теперь вместо того, чтобы содержать каждого преступника в тюрьме и тратить на это огромные средства, можно было просто погрузить их в закрытую локацию, и заставлять выполнять монотонную работу, например, колоть камни, пилить деревья и т.д.

Но я отвлёкся, вернёмся к нашим баранам, а точнее к подаркам.

Первый вариант брать однозначно не стоит по понятной причине.

Бафф будет очень полезной вещью где-нибудь на трехсотом уровне, но не факт же, что я до него дойду. Вот если бы я был топом...

Я замер, пораженный внезапной мыслью. Простой, как всё гениальное.

- А этот бафф кому-нибудь можно подарить? - с энтузиазмом вопросил я.

- Вы хотели сказать 'продать'? - поправил меня Игорь, с интересом продолжавший смотреть на меня. - Нет, Алексей, к сожалению, нельзя. Однако, ваш подход к делу весьма логичен. Можете считать это за комплимент.

- Благодарю, - пытаясь сдержать так и просящуюся в голос издевку, ответил я.

- Я так понимаю: вы уже определились с вариантом? - админ вопросительно приподнял левую бровь.

- Да, вариант номер два, - чётко произнёс я, после чего внимательно посмотрел на лицо админа.

Белки его серых глаз на мгновение стали иссиня-черными, а затем вновь приобрели нормальный цвет, после чего админ

жизнерадостным тоном произнёс:

- Хорошо. Десять тысяч золотых монет только что отправлено на ваш счёт в банке. Открытие счёта компания 'Лудус' взяла на себя. Ну а теперь, Алексей, к сожалению, придётся сделать то, что входит в мои обязанности, - Игорь пожал плечами, тем самым показав, что ничего не может поделать. - Нужно устранять ошибку, поэтому все ваши взятые квесты аннулируются, вся ваша наработанная репутация аннулируется. Достижения, уровни и вещи можете оставить себе.

- Вы можете хотя бы дать награду за аннулированные квесты? - с каменным лицом спросил я, ища хоть какие-то плюсы, помимо десяти тысяч золотых, в моем нынешнем положении.

После слов админа стало понятно, что их нет.

- К сожалению, нет. Это противоречит правилам игры, - сказал админ, после чего щелкнул пальцами.

'Внимание! Аннулированы задания: 'Посыльный', 'Поиск пропавшего', 'Пропавший Грааль'! Аннулирована репутация: деревня Кирман, староста Лиман, страж Крис, страж Мирс, торговец Рин!

Приносим Вам наши извинения. С уважением администрация игры Миркан'.

Я постарался сохранить спокойное выражение лица и не делать никаких резких движений, потому что один раз я за свою импульсивность уже поплатился.

- Алексей, я понимаю, что вам сейчас должно быть очень обидно, но не расстраивайтесь: вы - парень смышленый, поэтому, я уверен, из этой ситуации вы сможете извлечь максимальную выгоду, - админ протянул мне руку.

Я выдавил из себя какое-то подобие на улыбку, пожав руку этого человека, после чего спросил:

- Можно вопрос?

- Если только быстро, - слегка кивнув, заметил админ.

- Зачем вам кейс в руке?

А что? Мне на самом деле интересно зачем ему кейс, которым он даже не пользуется.

- Ха, - Игорь улыбнулся. - Кейс для того, чтобы соответствовать представителю администрации. Ведь по данным социологического опроса именно такая внешность является типичной для админа, - ворчливо заявил Игорь. - Это всё?

- Пожалуй, да, - после секундной паузы ответил я.

- Тогда вам пора уходить. Тестеры сейчас будут совершать очистку программного кода: за один день, Алексей, вы успели сделать столько всего, что нам тут работы на несколько часов, - произнёс админ, после чего щелкнул пальцами.

Тотчас над моей головой что-то оглушительно хлопнуло, и я, еще секунду назад быв на уютной улочке Кирмана, оказался посреди моря разумных, состоящего из тысяч игроков и НПС, прохаживающихся по огромной рыночной площади.

Перед глазами появилась надпись:

'Внимание! Вы находитесь в Мюрхане, столице Парнской империи'.

Глава 8

Гостиница

- Рог единорога, три золотых за штуку!

- Зелья 'Кошачий глаз'. Для оптовика сделаю скидку!

- Шмот для нуба.

- Ищем хиллера от пятнадцатого левела в пати для эффективного фарма, лут в процентах.

Со всех сторон на меня сыпались многочисленные предложения о квестах, зельях, шмоте и куче всякой дребедени, которые мне сейчас были до одного места.

Я начал осматриваться в поисках выхода из этого торгового ада.

Таковым оказалась небольшая улочка, начинающаяся возле большого трёхэтажного здания, выполненного в готическом стиле, на котором огромными золотыми буквами было написано слово 'Гостиница'.

Решив для себя, что было бы неплохо навестить сие чудное заведение, я начал проталкиваться через толпу в намеченную сторону, эффективно орудуя локтями, метр за метром приближаясь к своей цели.

- Эй, смотри, куда прёшь, мелюзга, - гаркнул мне кто-то на ухо, сопроводив это наставление ощутимой затрещиной.

Я молниеносно повернул голову и увидел игрока, ник которого вполне соответствовал его габаритам:

'**Медведин, Варвар, 76 уровень**'.

Первый игрок в Миркане, с которым мне довелось встретиться, оказался двухметровым перекаченным бодибилдером с волосатой грудью, одетым в одни шерстяные трусы и в большие, размера этак пятидесятого, сандалии из коричневой кожи. В своей лапе (ладонью этот ковш у меня язык не поворачивается назвать) он держал огромную дубинку, которую демонстративно вертел в руке, как бы намекая, что он не прочь размяться.

Лицо Медведина - это вообще отдельная история.

Не знаю, чего добивался игрок, создавая своего аватара, но если он пытался сделать его максимально похожим на обезьяну, то у него это получилось практически на отлично.

Челюсть варвара, выдвинутая слегка вперед, низкий лоб, кустистые дуги бровей, практически сросшиеся в одну, глубоко посаженные в череп в глазки - все это имело место на лице данного индивидуума.

Ну и, конечно, присутствовал запах пота, который добавлялся в игре для её пущей реалистичности, и который с легкостью можно было отключить, полазив в настройках персонажа.

Видимо, Медведин вбил себе в голову пример настоящего мужика, который по определению должен быть волосат, вонюч и лишь слегка красивее обезьяны. И вот сейчас он, по-видимому, пытается ему соответствовать.

- Полегче, бодибилдер перекаченный, - выставив руки в примирительном жесте обратился я к неандертальцу.

- Ты выбирай слова, козявка, - грозно произнёс Медведин, демонстративно поигрывая дубинкой. - В блин раскатаю, даже не заметишь, как на перерождение отправишься.

Варвар плотоядно облизнулся, не сводя с меня своих маленьких голубеньких глаз.

Да он же сумасшедший! Таких надо банить и в психушку сажать: они опасны для общества.

Судя по всему, сейчас передо мной за оболочкой аватара скрывался человек, который ничего не добился ни в работе, ни в личной жизни, который на самом деле считает себя ничтожеством. И в игре он пытается преодолеть свой комплекс неполноценности, спрятавшись за личиной мощного тупого варвара. Здесь он пытается самореализоваться за счёт более слабых соперников, поэтому с такими ребятами связываться не стоит.

- Прошу прощение, - автоматически занеся имя варвара в черный список, произнёс я. - Я пойду, - я развернулся и двинулся в моём изначальном направлении.

- Стой, козявка.

Я демонстративно не обращал внимание на голос, доносившийся из-за спины.

Спустя пару секунд, когда до волосатого бодибилдера дошло, что останавливаться я не собираюсь, он рыкнул:

- Ничего, Фириан, земля круглая. Мы ещё встретимся. Я тебя в чс занёс.

Переборов себя, кинуть какую-нибудь колкость в адрес недообезьяны, я продолжал двигаться к зданию гостиницы, до которого оставались считанные десятки метров.

Словом сказать, плотность народа здесь, на окраине площади, была значительно меньше, чем в центре, поэтому последнее расстояние я бы преодолел в рекордные сроки, если бы меня в очередной раз не остановили.

- Красавчик, не хочешь развлечься? - ко мне вплотную подошла девушка - НПС.

Ну, сколько можно? Сначала идиот с комплексом

неполноценности, а теперь и куртизанка.

- Нет, спасибо, уважаемая, - тщательно подбирая слова, заявил я.

- Ну как знаешь, - холодно заявила представительница самой древней профессии, сразу же отойдя от меня.

Я вздохнул от облегчения, вновь двинувшись в направлении гостиницы.

Оставшаяся часть пути прошла для меня без эксцессов, если не считать за таковые постоянно сыплющиеся на меня предложения, которые меня начали уже откровенно выводить из себя.

У входа в здание меня уже поджидал молодой швейцар-НПС, одетый в красного цвета ливрею. Он заискивающе улыбнулся, после чего мягким баритоном произнёс:

- Желаете переночевать? Тогда вы пришли по адресу: у нас самые лучшие комнаты в городе, - он открыл передо мной дверь, сделав приглашающий жест, чтобы я следовал за ним.

Я смерил оценивающим взглядом сначала ливрею швейцара, а затем само здание, после чего задал вопрос, который был у меня на языке:

- И сколько будет стоить здесь переночевать?

А что? Мой хомяк ещё не свыкся с фактом, что у меня в кармане десять тысяч золотых.

Ну, не в кармане, а на счету в банке, но какая разница?

- Десять золотых за одну ночь, мсье, - сказал он таким тоном, словно это была сущая мелочь.

Моего хомяка хватил кондратий. Он упал на спину, не подавая признаков жизни.

- Если же вы захотите номер люкс... - продолжал слуга в ливрее. - То тридцать золотых.

После этих слов мой на время оживший хомяк с недоверием поднял голову, и затем с жалостным писком вновь упал, картинно вскинув лапы.

- К сожалению, у меня нет таких денег, - увидев реакцию хомяка, соврал я.

- Тогда иди отсюда, грязный серв, - сразу же по-хамски ответил мне слуга, закрыв перед моим носом дверь. - Ты своим неряшливым видом отпугиваешь посетителей, - он посмотрел на меня так, словно меня здесь вообще не было.

Подавив рвущийся на волю поток ругательств, я решил слегка проучить наглого НПС:

- Вы меня перебили, - полным холода голосом заявил я. - Я - лорд Фириан, представитель одного из древнейших эльфийских родов, берущих своё начало от самой Великой битвы. Я прибыл из

королевства Климас, находящегося в нескольких тысячах километров отсюда, с целью посетить самого императора Парнской империи, чтобы передать ему очень важную информацию.

Я самозабвенно врал, сохраняя аристократическую мину, которая могла бы соответствовать потомку одного из древнейших родов, при этом с удовольствием наблюдая за реакцией, которая произошла на лице слуги.

Он сразу побледнел, а его глаза с ужасом расширились после произнесённых мною слов.

Но я не собирался останавливаться на достигнутом, продолжая врать:

- И меня, эльфа, который неофициально является послом нашего государства, вы только что назвали грязным сервом, - я окатил швейцара взглядом, полным презрения.

На несколько мгновений в воздухе повисла неловкая пауза.

- Я...я, п-п-про-о-о-ст-т-т-ите... - подал было голос слуга.

- Не перебивай меня, слуга! - рявкнул я, в душе довольно потирая руки. - Я ещё не закончил. У меня нет наличных денег, но не мог же ты подумать, что отпрыск древнего дворянского рода без средств двинется в столицу? - я вопросительно приподнял левую бровь.

- Н-н-нет, к-к-о-о-о-нечно, - слегка дрожа от страха всем телом, проблеял слуга в ливрее, который смотрел на меня, как на бога.

- Молчать! Не смей меня перебивать, - в лучших традициях кино, заявил я. - У меня нет наличных денег, но есть небольшой счёт в банке, порядка десяти тысяч золотых, - я постарался сказать это пренебрежительным тоном, тем самым показав, что для меня данная сумма не является какой-то сверхъестественной.

Я грозно посмотрел на швейцара, который потерял весь свой гонор. Что ж, теперь можно и расходиться: маленькая месть осуществилась.

Но я был бы не я, если бы не попытался выжать из ситуации максимум выгоды.

- Твоё имя, слуга? - высокопарно вопросил я, превратившись в каменную статую правосудия, и, не дав, уже открывшему рот, слуге, что-либо сказать, со злостью в голосе добавил:

- Отвечай!

- Л-л-л-ерной! - чуть ли не пропищал швейцар.

- Лерной, ты нанёс мне оскорбления, назвав меня грязным сервом, не имеющим денег, чтобы расплатиться. Тем самым ты нанёс оскорбления не только мне, но и древнему эльфийскому роду, к которому я принадлежу, усомнившись в чистоте крови

моих сородичей и нашей финансовой обеспеченности. Согласно кодексу рода я вызываю тебя на поединок, чтобы смыть кровью позор, нанесенный тобой, - я незаметно вытянул из-за спины посох, сфера которого начала полыхать зловещим красным светом, и направил его на швейцара.

Лерной при виде оружия упал на колени, и, сложив ладони в молитвенном жесте, запричитал:

- Прошу вас простить меня, господин!

- Слишком поздно, Лерной, - пожав плечами, холодно произнёс я, поднеся посох к самому лицу слуги.

- Постойте, господин! Умоляю вас, - слуга сильно зажмурился, инстинктивно выставив руки перед собой.

- Умоляешь? - я постарался сделать свой голос ироничным. - Минуту назад ты думал, что я должен умолять тебя, а теперь... - я хмыкнул. - Но ладно, у меня сегодня хорошее настроение, если ты тотчас принесёшь извинения моему роду и внесёшь небольшой штраф, за потраченное мной время, скажем, - я сделал вид, что задумался, - золотых тридцать, то я так и быть забуду об этом глупом недоразумении.

- Конечно, господин! - вскочив с колен, прокричал слуга. - Я, Лерной Тирк, сын Арминаля Тирка, приношу свои извинения лорду Фириану из рода... Господин, а к какому роду вы принадлежите? - поежившись, кротким тоном спросил Лерной.

- Из рода Руилмах, - с почтением в голосе произнёс я название рода из одной игры, которое дословно переводилось, как род Благородного Мага.

- Приношу свои извинения лорду Фириану из рода Руилмах, - кивнув головой, произнёс швейцар, - а также самому роду Руилмах за нанесенные ему оскорбления. Я прошу принять небольшую плату в размере пятидесяти золотых, - он достал из-за пояса мешочек, после чего с энтузиазмом протянул его мне, - для того, чтобы заверить вас в своём искреннем раскаянии.

- Ты прощен, - милостиво произнёс я, взяв в руки, небольшой мешочек, заполненный золотыми монетами.

'+20 к Репутации с Лерноем. Уровень Репутации с Лерноем на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 20/100'.

Я задумчиво посмотрел на сообщение о получении новой Репутации, с сожалением вспоминая о моей недавно забранной.

- Благодарю! - чуть ли не завизжал Лерной.

- А теперь проводи меня к своему хозяину, - заметив вновь побледневшее лицо слуги, я добавил:

- Не боись, я хочу комнату снять.

После того, как я получил деньги, у меня была шальная

мысль свалить отсюда, и поискать более дешевую гостиницу, но надо же хоть когда-нибудь расслабляться. Ведь как говорится: легко пришло - легко ушло.

И что самое интересное, мой хомяк особо не был против подобной идеи.

- Конечно, господин, - на лице швейцара вновь заиграла его заискивающая улыбка. - Прошу, - он галантно открыл дверь, пропуская меня вперед.

Я степенной походкой вошёл в здание гостиницы, пройдя между четырьмя громилами двухсотого уровня, стоявшими у входа.

Охранники (ну а кто ещё это мог быть) были полностью закованы в блестящие латы с изображенным на них гербом в виде огромного меча на фоне круглого щита. Увидев меня, они синхронно стукнули правой рукой, закованной в стальную перчатку, по груди, тем самым выражая почтение вошедшему гостю.

Я приветливо им помахал, после чего со скучающим интересом начал рассматривать внутреннее убранство помещения, стараясь сдержать крик восхищения, так и просящийся наружу.

Первый этаж отеля был великолепен: огромные витые колоны из белого мрамора; лестницы, искусно вырезанные из дерева, покрытые легкой позолотой; красные ковры, расстилающиеся под ногами; величавые статуи, вырезанные из камня и выглядевшие, словно живые.

Приемный зал был ослепителен, но, не смотря на огромное количество благородного металла, не выглядел тем вульгарным подобием, в которое любители роскоши часто превращают свои дома.

Всё здесь было гармоничным, и каждая вещь находилась на своём собственном месте.

Я быстро сделал скрин на память (мало ли, а вдруг кланкастл буду строить) и продолжил дальше рассматривать произведение дизайнерского искусства, на которое, судя по всему, было потрачено огромное количество времени.

Тем временем швейцар, закрыл дверь и, пройдя между охранниками и остановившись в метре от меня, полным довольства голосом, словно гостиница принадлежала ему, спросил:

- Ну как вам, лорд Фириан из рода Руилмах? Неплохо, правда?

Я обвёл помещение презрительным взглядом, после чего холодно произнёс:

- Скромненько, но со вкусом. Довольно неплохо.

- Скромненько? Неплохо? - изумления в голосе Лерноя хватило бы на четверых.

- Ну да, чем-то напоминает охотничий домик моего отца в провинции, - едва сдерживая смех и держа каменное лицо, серьёзным тоном заявил я.

- Охотничий домик? - выпал в осадок швейцар.

- Ну да. Гостиница до него, конечно, не дотягивает, но жить здесь вполне можно, - я похлопал ошарашенного швейцара по плечу, после чего двинулся к длинной стойке, у которой сидел гном-НПС с рыжей, заплетенной в косу, бородой, внимательно наблюдавший за нами.

- То есть вы говорите, что наша гостиница хуже вашего охотничьего домика? - догнав меня на половине пути, с возмущением в голосе воскликнул швейцар.

Вот приставучая пиявка!

- Да, - снобистским тоном произнёс я, испепеляющим взглядом посмотрев на этого идиота. - Что ты хочешь от меня услышать, слуга? То, что он ничем не уступает родовому мэнору? Так ваша гостиница моему мэнору и в подметки не годится. Тебе это ясно?

- Лерной! Не зли гостя! Иди обратно! Твоя работа двери открывать, - не дав ответить швейцару, приказным тоном произнёс гном, сидевший у стойки.

- Простите, господин.

Лерной развернулся и чуть ли не выбежал из помещения, при этом парень старался выглядеть как можно незаметнее, что у него не очень получалось, так как внимание всех присутствующих в приемном зале было приковано именно к нему.

- Прошу прощения за этого идиота, - произнёс гном, когда я вплотную подошёл к стойке. - Сегодня же его уволю.

- Не стоит так спешить, уважаемый. Парню сегодня и так досталось, - я с показным сочувствием кинул взгляд в сторону парадной двери.

- Не переживайте, господин. Я давно уже хочу его уволить, да всё руки никак не доходят, - вздохнув, произнёс гном. - Поэтому вы здесь совершенно ни при чём.

- И всё же не увольняйте его, господин...?

Ну как-то не очень получилось, мне человек... тьфу, НПС деньги дал, а его ещё увольнять буду.

- Прошу прощения, с этим оболтусом, - гном кивнул в сторону двери, - совсем забыл о правилах приличия. Меня зовут Прик. Я - администратор отеля 'Роскошный день'. Ну раз вы так просите, то я не могу вам отказать: желание гостя для нас закон, -

гном протянул руку, судя по всему, прося чаевые.

- Благодарю, - я с радостью пожал протянутую мне руку, подавляя, так и просящуюся на лицо, улыбку.

Ну, не понимаю я намеков. Что тут поделаешь?

В глазах гнома лишь на мгновение мелькнуло недовольство, которое тотчас же сменилось на радушие.

Вот же лицемерная сволочь!

- Какую комнату хотите снять? Обычную или люкс? - гном добродушно улыбнулся.

- Обычную, - решив послушаться хомяка, произнёс я.

Не, ну, а что? Наличка всегда нужна. А то, чтобы что-то купить в лавке, нужно сначала тащиться в банк, чтобы снять деньги со счёта и только потом уже покупать.

Улыбка гнома стала более натянутой. Он окинул меня внимательным взглядом, оценивая мою платежеспособность, после чего сказал:

- Да люкс ненамного-то и отличается по цене от обычной комнаты.

- Да, - кивнул головой я, соглашаясь со словами гнома. - Всего лишь в три раза. Это же вообще ничто, - сарказма в моем голосе было хоть отбавляй.

- Но разве эльфийскому лорду из древнего богатого рода не нужна самая лучшая комната в этом городе? - ухмыльнувшись, задал вопрос Прик.

Видимо, гном ожидал, что я, будучи эльфом с их природным снобизмом и помешательством на чистоте крови, должен был в порыве ярости кинуться разбрасывать деньги, ведь кто-то посмел усомниться в богатстве моего рода. Но я решил его немного обломать.

- Отпрыск древнего богатого рода Руилмах несколько месяцев терпел сон на земле, и ему за счастье было поспать на жесткой солдатской койке. Поэтому, не переживайте, уважаемый Прик, сейчас мне вполне сойдёт и обычная комната, - с иронией в голосе произнёс я.

- Насколько ночей хотите снять комнату? - сразу превратившись из добродушного гнома в неодушевленную машину, сухо спросил Прик.

- На одну, - спокойно произнёс я, глядя в, разъярённые после моего ответа, глаза гнома.

- С вас пятнад...

- Десять золотых, - не дав закончить гному вешать мне лапшу на уши, заявил я, протянув ему десять золотых. - Да, я знаю. Мне сказали, какие у вас тут цены.

- Благодарю, - чуть ли не прошипел мне гном, схватив

монеты.

Он со злостью посмотрел на меня, после чего, быстро пересчитав монеты, засунул их в небольшое подобие сейфа. Затем он взяв в руки гусиное перо и обмокнув его в чернильницу, стоящую на столе, посмотрел на меня, сухо обратившись:

- Ваше имя? Только без титулов, - после чего пробубнил себе под нос, думая, что я не услышу:

- Знаем мы этих эльфов с их длиннющими титулами. На каждого по регистрационному листу уходит, на котором можно спокойно имен двадцать вместить. А бумага сейчас в дефиците, между прочим.

- Лорд Фириан из рода Руилмах, - сдерживая улыбку, высокопарно произнёс я.

Гном начал на небольшом листе желтоватой бумаги, что свидетельствовало о её дешевизне, начал аккуратным каллиграфическим подчерком выводить руны, которые, судя по всему, означали моё имя.

- Возраст?

- Зачем вам мой возраст? - удивился я, лихорадочно придумывая, сколько же мне лет.

- Для протокола, - сухо ответил гном. - Не ответите - комнату не получите.

- Молодой я ещё, - разведя руками, сказал я. - Недавно только пятая сотня пошла.

- Точный возраст! - буркнул гном.

- Четыреста двадцать лет. На этом всё, господин Прик? Или мне нужно ещё указать цвет моих трусов или мои предпочтения в выборе сексуального партнера? - язвительно вопросил я.

- Почему бы и нет? - вернул мне подколку гном.

Похоже, он надеялся, что своей фразочкой немного остудил мой бурный нрав, но я не собирался сдаваться без боя.

- Знаете, господин Прик, ваш интерес к подобным вопросам меня напрягает. На вид порядочный гном. Я даже подумать не мог, что вы такой... - я постарался изобразить на лице искреннее изумление.

Гном покраснел, словно свекла, после чего, абсолютно не сдерживаясь, выдал длинную матерную тираду, которую я с удовольствием дослушал до конца и, когда гном переводил дух, с легкой улыбкой на лице произнёс:

- Это, конечно, весьма интересно, господин Прик. Особенно тот момент, когда вы указывали на любовную связь с моей матерью, но...

Я подождал, пока до гнома дойдёт смысл моих слов, и смысл того, какую ошибку он только что совершил. Признаться, я думал,

что дойдёт до него быстрее, но не суть...

- О Верховный Грунгни, что я наделал? - воскликнул Прик в пустоту, спрятав лицо в ладонях.

- Но,- продолжил я, - мне кажется, мой отец будет очень недоволен словами, высказанными в адрес его горячо-любимой супруги. Вы только что нанесли оскорбление роду Руилмах, которые можно смыть только кровью, - завёл я старую шарманку. - Поэтому я вызываю вас на поединок.

Хм, интересно. Как отреагирует этот НПС?

- Хорошо, щенок, - вдруг заявил гном, подняв лицо, на котором была довольная усмешка. - Давно уже не видел цвет эльфийской крови, со времен службы в гномьем хирде.

Я недоуменно уставился на НПС, который медленно встал из-за стола, и затем перевёл взгляд на надпись над его головой, изменившуюся с '**Прик, администратор гостиницы 'Роскошный день', 10 уровень**' на '**Прик, ветеран эльфийско-гномьей войны, 78 уровень**'.

Вот я влип!

Глава 9

Поединок

Называется 'захотел на халяву денег сэкономить'.

Я с интересом и неким почтением наблюдал за гномом, который оказался не простой офисной крысой, а целым ветераном войны, коих после войн остаётся не так уж и много, что несомненно не добавляло мне оптимизма.

Провалилась моя теория слегка ... С кем не бывает.

- Иди сюда, щенок! - потребовал гном, вышедший из-за стойки и двинувшийся в мою сторону, слегка прихрамывая на левую ногу. - Я тебя голыми руками задушу!

'Итак, думай, Лёха. Что можно сделать в подобной ситуации?', - я медленно пятился назад, не сводя глаз с бешеного гнома и параллельно пытаясь придумать план.

Поединки бывают двух видов: до смерти и до первой крови. Первый мне не походит точно, так как умирать, хоть и понарошку, я не хочу. Не говоря уже о том, что снимутся очки опыта, которые я заработал на шестой уровень, а мои вещи благополучно останутся лежать в этом месте. И не факт, кстати, что останутся: их вполне может кто-нибудь прибрать.

Тогда остаётся второй вариант: поединок до первой крови. Если я одержу победу, то для меня будут огромные льготы (уж мой хомяк в этом толк знает), если проиграю - потеряю честь рода, который я благополучно выдумал, да десяток золотых.

- Эй, Прик! - окликнул я сумасшедшего гнома, бывшего в нескольких десятках метров от меня. - Вызываю тебя на поединок до первой крови. Время и место за тобой.

- Почувствовал страх, гадёныш? Хорошо, место поединка: здесь и сейчас. Оружие: любое, - он злорадно усмехнулся, после чего рассмеялся.

- Кирн, гони сюда секиру! Пора вспомнить молодость, - в глазах гнома виднелось наслаждение от предстоящей схватки.

К Прику, четко печатая шаг стальными сапогами, двинулся один из тех четырёх охранников, которые стояли возле парадной двери. Подойдя к, переминающемуся с ноги на ногу от нетерпения, гному, он без единого слова протянул ему боевую секиру, покрытую вязью рун.

Прик с почтением взял в руки оружие и, подождав, пока воин, громыхая сапогами, отойдёт на приличное расстояние, сделал пару приёмчиков, по мне, выглядевших очень эффектно.

- Пора тебе глотнуть эльфийской крови, - произнёс гном,

обращаясь непонятно к кому.

Только через пару мгновений до меня наконец дошло, что он сказал это секире.

Мда, похоже, всё очень плохо.

- Ну что готов сразиться с мастером топора? - оскалившись, наподобие зверя, вопросил гном.

- Подожди секунду, - опомнившись, что стою безоружным, попросил я.

Скинув со спины мешок, я стащил с себя балахон, и затем, достав ятаган (посох крови точно не принесёт), запихнул свою одежду в сумку.

Затем, оставив мешок возле лестницы, на ногах, слегка подрагивающих от волнения, я двинулся навстречу, слегка покрасневшему от боевой ярости, гному, параллельно разминая кисть правой руки с зажатым в ней клинком и раздумывая на тактикой ведения боя.

Сражаться с секирой, используя ятаган, довольно просто, учитывая массивность первой.

Но если я, не дай Шейдар, не успею отойти с траектории этого оружия, то её удар будет завершающим в поединке. Причём неважно в каком поединке: до первой крови или до смерти. Итог удара один: противник будет мертв, а крови немерено.

Прик в бою будет использовать силу, полагаясь на собственную массу, мне же стоит полагаться на собственную скорость.

Я остановился в десяти шагах от гнома, и, готовый к любым неожиданным действиям со стороны этого психа, посмотрел ему в глаза.

'Поединок до первой крови. Поединщики: Фириан и Прик. Без использования магии. Как только вы скажите стартовое слово 'начали', поединок начнётся. Удачной игры!'.

Закрыв глаза, я спокойно выдохнул, после чего разлепил веки и, посмотрев на гнома, тоном, полным достоинства сказал:

- Начали!

Прик не сразу же кинулся в атаку, что меня очень сильно удивило: мне казалось, что гном поддастся своей импульсивности и сразу же пойдёт в нападение.

Вместо этого он внимательно наблюдал за мной, высматривая подходящий момент, чтобы нанести удар своим страшным оружием. Подобные действия были не характерными для горячего на подъем гнома, что означало, что во время боя Прик держит свои эмоции в узде, что для меня, бесспорно, является плохой новостью.

Мне казалось, что мы стояли так целую вечность, прежде чем

гном начал спокойно, медленным шагом, пытаться зайти ко мне с левого фланга. Я, естественно, его попытки пресекал на корню, начав поворачиваться вместе с ним. Мы начали ходить по кругу, мягко ступая по красному ковру, не сводя внимательного взгляда друг с друга.

Так прошли ещё несколько минут, полные напряжения предстоящей схватки.

Я не заметил, как нас стали окружать НПС и игроки - персонал и посетители гостиницы. Они с интересом наблюдали за нашим поединком, довольно громко обсуждая, кто же победит и, судя по всему, делали ставки.

- Да, смысл мне на него ставить? - произнёс кто-то из наблюдателей. - Пятый уровень против семьдесят восьмого. Исход известен. Ставлю на гнома.

- А я, пожалуй, поставлю на паренька, - не согласился с ним другой. - Гляди, держится он уверенно. Судя по всему, школа фехтования. Если он в этом деле опытный, то против секиры выстоит. Сто золотых на паренька.

Эти разговоры очень сильно отвлекали и мешали сосредоточиться на бое, видимо, поэтому, улучив какой-то определенный момент, Прик с огромной скоростью кинулся на меня, сопровождаемый радостным ором наблюдателей, жаждущих зрелища.

Дождавшись момента, когда секира была уже занесена над моей головой, я сдвинулся на полкорпуса вправо, пропустив её лезвие недалеко от своей левой руки. Затем я мгновенно развернулся, чтобы ударить не самым честным, но очень эффективным, методом в спину, но Прик уже успел побороть инерцию своего оружия и повернуться, чтобы с легкостью отразить мой удар, отбив его одним из лезвий.

Я сразу же отскочил назад, чтобы не попасть под линию траектории секиры. И во время: через мгновение, на том месте, где я стоял, уже свистнуло разогнанное до большой скорости оружие.

В ответ я попытался рубануть по запястью, находившемуся в нескольких десятках сантиметров от моего меча, но Прик каким-то невероятным движением пальцев крутанул секиру, которая прошла в считанных сантиметрах от моего живота.

Я отскочил назад на несколько метров, наращивая интервал между нами. Гном остановил вращающийся боевой топор, и, перехватив его поудобнее, тоже отошёл назад, внимательно наблюдая за моими действиями.

Прощупав оборону Прика, я был вынужден признать: он действительно является мастером топора. На такой скорости

управляться с тяжелой секирой - может только мастер.

Я невольно проникся уважением к этому НПС.

Судя по озабоченному взгляду гнома, он тоже не ожидал, что противник будет силен, что хоть чуть-чуть, но поднимало настроение.

Мы вновь начали ходить по кругу, не отрывая взгляда друг от друга.

Я лихорадочно стал продумывать возможные серии атак, и судя по задумчивому лицу гнома, он делал тоже самое.

- Давай, Фириан! - крикнул мне кто-то. - Я на тебя деньги поставил. Продуешь - на перерождение тебя отправлю.

- Хей, гном. Руби мелкого.

Прик от этих слов только поморщился, после чего кинулся в атаку, сопровождаемый улюлюканьем, свистом и дружным криком 'наконец-то'.

Как я позже понял, в этот раз гном решил сделать ставку на один удар. Он начал двигаться, как и в прошлой атаке, набирая инерцию и соответственно скорость.

Не понимая, почему гном в точности повторяет те же действия, что и в прошлый раз, я вновь отскочил влево, чтобы пропустить лезвие рядом с собой. Но кинув взгляд на то место, где был секунду назад, увидел, что никакого Прика там и в помине нет.

Как позже выяснилось, гном просто разогнал секиру до большой скорости, но когда пришло время для удара, успел погасить её немаленькую инерцию и сдвинуться на два корпуса, таким образом, чтобы оказаться у меня за спиной.

Внезапно закричавшая интуиция заставила меня рефлекторно упасть, пропуская из-за спины лезвие секиры. Не встретив ожидаемого сопротивления тела оружие по инерции потянуло гнома дальше, из-за чего тот, потеряв равновесие, споткнулся об меня.

Быстро нащупав рядом с собой ятаган, я молниеносно, пока Прик не успел прийти в себя после падения, нанёс ему неглубокую царапину на лодыжке.

'Поединок закончен. Победитель: Фириан. Проигравший: Прик'.

Глава 10

Предложения

'Вы получили достижение 'Дуэлянт 1 ранга', для получения достижения 'Дуэлянт 2 ранга' вам требуется провести ещё 9 дуэлей!

Бонус: +1 к Сила.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

'Вы получили достижение 'Коллекционер 2 ранга', для получения достижения 'Коллекционер 3 ранга' вам требуется получить ещё 89 достижений!

Бонус: вероятность получения скрытых квестов увеличена на +1%.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю, - тихо произнёс я.

Решив, что поваляться можно и потом, я медленно, слегка пошатываясь, встал и, подняв меч с пола, уставился на кучу высокоуровневых игроков и НПС, постоянно переговаривающихся и с интересом наблюдавших за мной.

Наконец, до кого-то из них дошло, что поединок закончился, и он громко проорал:

- Малой победил!

Тут же в приемном зале поднялся ор, а меня спустя пару мгновений уже обступило несколько игроков, пожимая мне руку и поздравляя с победой.

- Классно ты его сделал! Я даже видео записал, - сказал мне высокий лесной эльф сто тринадцатого уровня с ником Нихам.

Он был одет в легкий охотничий костюм зеленого цвета, а к бедру были пристегнуты ножны, из которых торчала рукоятка, судя по всему, двуручного меча.

- Спасибо,- устало поблагодарил я, двинувшись к моей сумке, сиротливо лежавшей у лестницы.

- Хочу сказать, - не отставал от меня Нихам, - что твои навыки фехтования очень могут пригодиться нашему клану.

- Ну, я как бы немного нуб, - заметил я, взяв мешок и достав из него балахон.

- Так это не проблема, - улыбнувшись, заявил эльф. - Паровозом по собственному данжу протащим - за день пятидесятого левела будешь, - Нихам выделил слово 'собственный'.

Я прекрасно понял, почему он это сделал.

У каждого хорошего топового клана всегда есть собственный данж - место, где высокоуровневые игроки помогают своим мелким собратьям получать на халяву уровни. Таким образом, выращивается мясо для КВ (клановых войн). Клану - среднего уровня воины, воинам - халявные уровни.

Я надел балахон, и затем, засунув ятаган поглубже в сумку, закинул мешок себе за спину. Всё это делалось под заинтересованным взглядом Нихама.

О чём это я?

Итак, чем выше клан, тем более высокоуровневые данжи, а значит более лучшее мясо для КВ. Поэтому собственный данж, который помогает за день прокачаться до пятидесятого уровня - это показатель того, что клан, в который меня приглашают, довольно неплох.

- Ну, так что? - не выдержав моего молчания, воскликнул зеленоглазый эльф.

- Знаешь, Нихам. Предложение, конечно хорошее, но требует осмысления. Давай я тебе в приват напишу, когда приму решение? - я похлопал эльфа по плечу, после чего двинулся к, уже поднявшемуся с пола, насупленному Прику.

- Сам смотри. Но согласись: не часто же простому нубу предлагает место в клане, входящего в десяток топа,- гордо выпятив грудь, заявил Нихам, продолжая идти за мной хвостом.

Мне так и хотелось ему сказать, как часто такие кланы не предлагают места нубам. Но вместо этого я промолчал и, подойдя к суровому гному, протянул ему руку для рукопожатия.

Гном с ошарашенностью посмотрел на меня и затем неохотно её пожал.

- Вы хорошо сражались, господин Прик. Вы действительно являетесь мастером топора.

Глаза гнома расширились от удивления, а его рот слегка приоткрылся, пытаясь мне что-то ответить.

Но он в этом деле не преуспел, так и оставшись с открытым ртом, слово рыба, выброшенная на берег и не понимающая, что сейчас произойдёт.

А что? Он действительно хорошо сражался и не признавать это глупо. На бой его я сам спровоцировал, идя на поводу у собственного хомяка, поэтому в том, что ветеран эльфийско-гномьей войны хотел меня убить, только моя вина.

'**+20 к Репутации с Приком. Уровень Репутации с Приком на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 20/100**'.

- Знаешь, эльф, - наконец отойдя от шока, произнёс Прик, -

первый раз вижу остроухого, не в обиду вашей расе будет сказано, который со своим врожденным снобизмом признает гнома хорошим воином.

- Это глупо отрицать. И мне тяжело понять своих сородичей, которые этого не понимают, - слегка наклонив голову, произнёс я. - Но должен напомнить, что тёмные эльфы, к коим я отношусь, всегда ценили гномов, как воинов. Не то, что эти светлые и лесные, - я кивнул в сторону удивленного Нихама, - снобы.

'+**20 к Репутации с Приком. Уровень Репутации с Приком на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 40/100**'.

- Лестно слышать такие слова от представителя темного народа. Видимо, знатно мы вас потрепали два века назад, - расплылся в улыбке гном.

- Потрепали? В эльфийско-гномьей войне?

- Ну да! Вы, темные, объединились с дварфами, а мы, гномы, со светлыми и лесными эльфами. Много знатных воинов тогда погибло, - гном грустно вздохнул. - Из моего хирда только пару гномов и выжило.

- Наших, темных, тоже немало погибло, - произнёс я.

- Да знаю я, - гном отмахнулся рукой, - но этого не легче...

Внезапно гном посмотрел мне в глаза и сказал:

- А я бы не сказал даже, что ты дроу, если бы не имя.

- А кожа? - я демонстративно провёл ладонью по щеке,

- Зато глаза зеленые и волосы черные. У всех ваших, которых я видел, глаза фиолетовые, а волосы белые, как снег, - пожав плечами, заявил гном. - А кожа? Так загореть мог где-нибудь.

- Вот такой вот я неправильный эльф, - пожав плечами, философским тоном заметил я, - поэтому я бы хотел попросить у вас...

- Давай на ты, - перебил меня гном, почёсывая свою бороду.

- Хорошо, хотел бы попросить у тебя прощение за то, что спровоцировал на дуэль. День тяжелый - хотелось слегка помахать мечом, чтобы успокоиться. Тем более, я думаю: тебе это тоже было необходимо.

'+**20 к Репутации с Приком. Уровень Репутации с Приком на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 60/100**'.

- Не знаю, что меня больше удивляет. То, что ты снизошёл до поединка с гномом, решив таким образом успокоить нервишки, которые у эльфов всегда мифриловые. Или то, что представитель древнего рода изменяется перед простым гномом, - задумчиво поглаживая бороду, словно какой-то китайский мудрец, сказал Прик.

- Вот такой вот я эльф, - пожав плечами, заметил я, улыбнувшись.

'+20 к Репутации с Приком. Уровень Репутации с Приком на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 80/100'.

- Ты миришься с НПС?! - воскликнул Нихам у меня за спиной, перебивая уже хотевшего что-то сказать гнома. - Ты с дуба рухнул?

- А что здесь такого? - повернувшись к лесному эльфу и вновь натянув на лицо уже привычную каменную маску, заинтересованно спросил я.

- Они же тупые программы, не способные на чувства, - горячо начал доказывать мне член клана 'Нагибатели'. - Всего лишь куча нолей и единиц.

Гном, услышав слова Нихама, нахмурился. Не знаю, что он услышал, но, наверное, для него наш разговор выглядел примерно так:

- Ты миришься с гномом? Ты с дуба рухнул?

- А что здесь такого?

- Да это же мешок с камнями, не способный на разумные мысли. Всего лишь куча дерьма единорога.

Я усмехнулся своим мыслям, после чего сказал Нихаму:

- Может поэтому они лучше людей? Если у них в программе заложено не предавать - они не предадут, не заложено украсть - они не украдут, не заложено убить - они не убьют. В этом они уж точно лучше людей, - я отвернулся от игрока, застывшего с открытым ртом, после чего, посмотрев на гнома, произнёс:

- Ну что, Прик - я могу, наконец снять комнату?

'+20 к Репутации с Приком. Уровень Репутации с Приком на данный момент: Дружелюбие. Количество очков Репутации до Уважение: 0/1 000'.

- Да, Фириан, конечно. Следуй за мной, - он двинулся через зал, ещё полный обсуждающих поединок игроков.

Я оставил слегка потрясенного Нихама, двинувшись вслед за быстро идущим гномом.

Проходя через толпу игроков, я с улыбкой продолжал принимать поздравления и даже несколько предложений о вступлении в клан. Надо будет потом обдумать этот вопрос. Как-никак быстрый фарм на дороге не валяется.

Я кивнул своим мыслям, после чего, остановившись возле стойки, за которой уже сидел гном, принялся наблюдать за ним.

Тем временем Прик аккуратно засунул лист с моими данными в ящик, из которого спустя мгновение достал небольшой амулет на серебристой цепочки с ограненным

фиолетовым камнем посередине и, протянув его мне, сказал:

- Это ключ от номера. Как только находишься на территории гостиницы, нажимаешь на камень, и переносишься в свою комнату. Как захочешь спуститься, вновь нажимаешь, и оказываешься на первом этаже. Понял?

Я взял в руки протянутую мне цепочку с амулетом, после чего внимательно осмотрел зал, не понимая зачем в гостинице лестницы, и тут же решил прояснить этот вопрос:

- Прик. А зачем вам лестницы тогда?

- Лестницы для тех, кто покупает обычные номера, - пожав плечами, заявил гном, старательно пряча усмешку, которая то и дело пыталась выскочить на лице воина-администратора. - А у тебя люкс.

- Но я же не заплатил всей цены, - удивленно воскликнул я, в душе танцуя на пару с хомяком.

- Неправильный эльф - неправильные цены, - усмехнулся гном, после чего добавил:

- Но если ты настаиваешь...

- Понял, ещё увидимся - тут же ответил я, быстро нажав камень на амулете.

И вот я уже стою не в приёмном зале, а в огромном номере, скорее смахивающим на царские хоромы, нежели на комнату гостиницы.

С высокого, трёхметрового потолка, искусно вырезанного из темного дерева, кое-где покрытого позолотой, свисала люстра из горного хрусталя, освещающая ровным светом всё помещение.

Стены гостиной были драпированы красным бархатом, на котором в золотистых рамах висели картины, выполненные акриловыми красками.

Осторожно ступая по мягкому пушистому ковру, в котором ноги утопали по щиколотку, я подошёл к одной из картин и, присев на стоящий рядом венецианский стул, начал внимательно изучать её.

'**Картина. Великая битва.**

Описание: на картине изображена битва между войском Шейдара и войском Алиана, в результате которой Шейдар был уничтожен, а Алиан стал единственным верховным богом Миркана.

Автор: неизвестен'.

Я внимательно осмотрел Шейдара, бога, которого несколько часов назад собирался вернуть в Миркан.

Это был высокий широкоплечий мужчина, если можно применить такое понятие к богу, закованный в черные, как сама тьма, латы. В одной руке он держал меч, лезвие которого было

покрыто языками пламени, в другой - снятый на время шлем.

Черты его лица были исполнены благородства. Высокий лоб, свидетельствующий о недюжинном уме; фиолетовые глаза, в которых отражался опыт прожитых веков; тонкая полоска губ, слегка искривленная в презрительной усмешке; черные, как смоль, слегка длинноватые волосы; прямой нос.

За ним, с фанатичным блеском в глазах, стояли его адепты: люди, дроу, дварфы, вампиры - все как один, одетые в чёрные доспехи и балахоны.

Я перевёл взгляд и стал рассматривать Алиана.

По комплекции светлый бог не уступал своему брату, а может даже и превосходил его. Закован Алиан был, не в белоснежные доспехи, что смотрелось бы слегка комично, а в серебристого цвета бригантину. В руках у него находился небольшой жезл золотистого цвета, от которого исходило слабое голубоватое сияние.

Черты его лица, также как и черты лица Шейдара, невольно внушали уважение и опасение перед этим богом. У него был высокий лоб, ярко-голубые глаза, слегка полноватые губы, свидетельствующие о его честолюбии, римский нос, показывающий его авантюрный характер и светлые, коротко постриженные, волосы.

За ним стояла светлая армия: всевозможные жрецы, паладины, воины и маги самых разных рас, начиная от людей и заканчивая хоббитами.

Да, эти ребята внушали уважение. И переходить им дорогу я бы никому не советовал.

Закончив с изучением картины, я перевёл взгляд на гостиную и, увидев двухместную кровать с белоснежной и мягкой даже на вид периной, понял, как же я хочу спать.

Быстро вскочив со стула, едва не опрокинув его, я молниеносно начал снимать с себя одежду, в душе уже представляя, как я лягу в это лучшее изобретение человечества.

Нет, можно, конечно, не спать. Тело-то находится в летаргическом сне, поэтому отдыхает. Но вот мозг, которому тоже требуется отдых...

Если не хочешь вылезти из капсулы полным психом, то все-таки спать стоит.

Раздевшись и оставшись в одних красных трусах в белый горошек (не спрашивайте почему: ответа я и сам не знаю), я с разгону плюхнулся в чистую кровать, после чего, приняв удобную позу и накрывшись теплым одеялом, практически мгновенно отрубился.

Спустя несколько часов хорошего детского сна, когда на

часах было уже шесть вечера, меня разбудил звук колокольчика, означающий, что кто-то написал мне в приват.

Недовольно поморщившись, я медленно расплющил веки, после чего с сожалением открыл почту, кликнув на помигивающий конверт.

Письмо было от Нихама.

'Добрый вечер, Фириан!

Помнишь, я тебе предлагал место в клане 'Нагибатели'? Так вот, моё предложение всё ещё остаётся в силе. Я поговорил с Пацаном - это глава моего клана, он готов взять тебя и сразу же, когда у тебя будет 75 уровень, даст старейшину. Ну а сорука ещё заслужить надо, сам понимаешь.

Если будешь согласен, напиши ответ.

П. С. Если не хочешь проблем - не распространяйся насчёт НПС. Многие этого не любят.

С уважением Нихам, эльф-воин 113 уровня'.

Закрыв почту, я крепко задумался.

Никогда раньше, играя разными персами во всевозможные игры, я не вступал в кланы.

Зачем люди в них вступают?

Безусловно, есть неплохие бонусы, такие как собственная комната в кланкастле, где можно спокойно оставлять вещи, не боясь, что их кто-нибудь стащит. Также вступление в клан даёт гарантию защиты: на кланового игрока будут нападать менее охотно, чем на одиночку. Учитывая, что большинство кланов образуют альянсы, то нападение на одного игрока может вызвать начало для очередной КВ. Плюс Репутация для определенных локаций и соответственно скидка на покупаемый шмот.

Но есть одно большое жирное 'НО': вступая в клан ты становишься зависимым от главы, который манипулирует тобой, как хочет.

Что толку в том, что у меня сильный перс, если главе нужно, чтобы я был нянькой для нубов или одним из сотен игроков, идущих мясом на КВ?

Можно подумать, что в этом нет никакой проблемы: вышел из клана, когда он тебе надоел, и со спокойной душой ушёл куда захотел. Только в этом-то и есть проблема: просто так из клана не выйти. Причина этого очень проста: люди не любят, когда об них вытирают ноги. И это правильно.

Глава клана растил тебя, помогал подниматься в уровнях, давал тебе защиту и какие-то льготы, и вот, когда ему стала нужна твоя помощь, ты ушёл, так ничего и не дав клану. После этого глава не будет ходить довольный, словно кот, объевшийся

сметаны, потому что помог человеку.

Нет, он просто добавит этого предателя в чс, словно бывшая жена, которая хочет испоганить жизнь мужу после развода. И любой член этого клана или союзных ему, увидев этого игрока, будут его выносить.

Понятное дело, что такие игроки долго в одиночку играть не могут, поэтому они находят себе новый клан, возможно более слабый, но, уже наученные горьким опытом, выходить оттуда они не будут.

Что же предлагал мне Нихам?

Ну, во-первых, быструю раскачку за один день до пятидесятого уровня, что, несомненно, является очень неплохим бонусом. Но самое главное, что мне предлагали - это звание старейшины.

В любом игровом клане всегда есть определенная иерархия. Самое последнее место в ней занимают новички - в основном низкоуровневые игроки, которые попали в клан на испытательный срок. Потом идут участники - те самые игроки, которые являются ядром клана и его опорой, и которые часто становятся весомым аргументом в КВ, исполняя роль пушечного мяса. Затем идут старейшины - сильные игроки, каждый из которых является хорошим рейд-лидером, способным в рейде грамотно распоряжаться военными ресурсами. После старейшин идут соруководители, или соруки. Эти ребята имеют доступ к клановой казне, право распоряжаться всеми игроками, которые ниже их по положению. Также набор новичков - это их прерогатива. И последний - глава. Игрок, имеющий неограниченную власть в своём клане.

И самое подозрительное в предложении Нихама то, что давать какому-то левому человеку хоть какую-то, но власть, это верх идиотизма. Да, я хорош в фехтовании (что есть, то есть), но давать мне из-за этого звание старейшины...

Я лежал на кровати, задумчиво уставившись в потолок. Спустя пару минут размышлений я пришёл к единственному верному решению - нужно прошерстить гайды в поисках этого самого клана, чтобы узнать, что он из себя представляет.

Решив не откладывать это дело в долгий ящик, я вбил в поисковике словосочетание '**клан Нагибатели**', на что мне спустя секунду выдало кучу информацию, которую я с интересом начал пролистывать.

Спустя пару минут чтения я понял, почему Нагибатели шли на такие глупые жертвы.

Несколько месяцев назад Пацан, являющийся главой клана, очень сильно повздорил с главой клана 'Морпехи', который

входил в один из мощнейших мировых альянсов.

С того самого момента для Нагибателей началось бесчисленное количество клановых воин, в результате которых начали уходить как обыкновенные игроки, так и офицеры, и когда-то сильный двухтысячный клан потерял девяносто процентов своего состава и все четверо имеющихся у него кланкастлов.

Именно в этом клане мне предлагал место Нихам.

Никакого собственного данжа у такого клана быть не может и тем более он не может входить в десяток топа, а значит, эльф вешал мне лапшу на мои острые уши, чего я просто терпеть не могу.

Я быстро открыл приват и быстро написал сообщение Нихаму:

'**Добрый вечер, Нихам!**

Хочу сказать, что я вынужден отклонить твоё предложение о вступлении в клан.

П. С. Не стоило вешать лапшу мне на уши.

С уважением, эльф-нуб 5 уровня, который не повёлся'.

После чего со спокойной совестью закрыл почту, и собирался уже дальше досматривать сон, но звон колокольчика, который уже начинал меня понемногу раздражать, вновь раздался над головой.

- Эх, чего он никак не уймётся? - буркнул я в пустоту, с сожалением разлепив веки. - Хотя... пусть идёт в пеший эротический тур, буду спать! - я закрыл глаза и, перевернувшись на другой бок, поудобнее накрылся одеялом.

И что вы думаете?

Очередной звон колокольчика вынудил меня со стоном открыть глаза и, проклиная навязчивого эльфа, открыть почту.

Представьте моё удивление, когда вместо двух ожидаемых писем от представителя клана 'Нагибатели', я получил письма от Арианны - девчонки, с которой мы познакомились в космодроме, и на которую я случайно вылил кофе.

'**Привет, Фириан! Нужно кое-что обсудить**'.

И второе письмо:

'**У меня есть к тебе деловое предложение. Я хочу собрать пати, только чтобы все игроки были адекватные. Ты, как я поняла, парень бывалый, поэтому предлагаю встретиться, когда будешь в Парнской империи, чтобы обсудить детали. Как прочтёшь - отпишись.**

П. С. Я поискала на форумах, где находится Климас. Ты ничего не хочешь мне рассказать?'.

Я перечитал письмо девушки, осмысливая каждое

предложение.

Мною по достоинству была оценена последняя фраза, которая ясно давала понять, что любопытная блондинка не отвяжется, пока не узнает, как же я смог попасть в ещё не открытую локацию.

А что насчёт идеи? В принципе, она не лишена здравого смысла. Собрать собственное долговременное пати - для хорошего фарма, почему бы и нет? Так сказать, миниклан без официального названия и символики.

Я быстро написал ответ, после чего, перечитав его, кликнул на кнопку отправки.

'**Привет, Арианна!**

Твоя идея мне по душе, так как не лишена здравого смысла. Я сейчас нахожусь в Мюрхане, поэтому в ближайшее время можем встретиться. Время и место выбирай сама.

П. С. Я сам знаю не так уж и много'.

Я с сожалением поднялся на кровати, так как пытаться заснуть уже бессмысленно, и, сладко потянувшись, встал, начав одеваться в разбросанные возле стула вещи.

Нет, я не неряха. Просто вещи в игре не мнутся, поэтому иногда можно позволить себе небольшие послабления.

Письмо от Арианны пришло уже тогда, когда я, полностью одетый, начал расхаживать по своему номеру, более досконально рассматривая шикарную обстановку.

Кстати, хоть в игре и не нужен санузел, он всё-таки был, правда, вместо привычных мне унитазов и душа был большой круглый бассейн, в котором в ближайшем будущем я собирался искупаться.

'**Фириан, ты умеешь удивлять!)**

Я в Пиртиге - это город в двухстах милях от Мюрхана. Порталы ещё никто не отменял, так что через полчаса уже буду в столице. Мест тех я не знаю, так что выбор за тобой (желательно, где можно спокойно посидеть и поговорить о делах). Ориентировочное время: через час.

П. С. Не забудь написать место встречи'.

Как будто я в столице живу на протяжении всей своей жизни и знаю тут всё, как свои пять пальцев.

Ну что ж... Можно, конечно, прошерстить форумы, чтобы найти какое-нибудь приличное заведение, где можно встретиться. Но, зная какое количество информации мне выдаст поисковик, я решил просто спросить совета у гнома-администратора.

Я окинул прощальным взглядом номер, после чего, тяжело вздохнув, нажал на камень амулета, тут же оказавшись в пустом приемном зале гостиницы, возле стойки, за которой сидел

внимательно читающий какую-то книгу Прик.

Видимо, она была очень увлекательная, потому что на моё появление гном не обратил ровным счётом никакого внимания, перелистнув очередную пожелтевшую страницу.

Я тактично покашлял, ожидая, когда же наконец на меня обратят внимание.

- Фириан? - тут же подняв удивленный взгляд и молниеносно спрятав книжку под стол, вопросил гном. - Какими судьбами?

- Да вот, хочу со знакомой куда-нибудь вечером сходить. Ты часом не посоветуешь какое-нибудь местечко?

Гном задумчиво почесал затылок, после чего выдал:

- Ты можешь в ресторан при гостинице сходить...

- Но чтобы это было не очень дорого, - поспешно добавил я, перебив гнома.

- Хм... Ну, тут думать надо, - поглаживая бороду, заплетенную в косу, заметил Прик.

- Думай, - милостиво разрешил я, наблюдая за мыслительными процессами гнома.

Спустя пару минут, он хлопнул себя по лбу, после чего воскликнул:

- Вот я дурак. Совсем забыл. У меня бывший боевой товарищ из хирда здесь недалеко таверну открыл. Цены там высокие, конечно, но... - он поднял указательный палец вверх. - Если скажешь, что от меня, то скидку приличную сделает.

- Думаешь, он сделает скидку эльфу? - с сомнением спросил я.

- Если скажешь, что от меня, то бесспорно, - уже не так уверенно заявил Прик.

- Хм... Слушай, а как так вышло, что два гнома из боевого хирда работают в Парнской империи, один администратором гостиницы, а другой владельцем таверны?

- Такова жизнь, - пожав плечами, сказал Прик. - Во время войны бойцы нужны всем, а вот в мирное время... Сейчас приходится как-то выкручиваться, так как пособия, выдаваемые ветеранам, мизерные. Я бы в кузнецы пошёл, да моих сородичей в этой сфере пруд пруди, поэтому шансов у меня в ней нет. Вот так и стал администратором.

- Сочувствую, но у тебя неплохо получается, - заметил я.

- Только это и радует, - гном слегка улыбнулся. - Ладно, иди уже.

- Ты ничего не забыл? - тактично кашлянув, задал вопрос я.

- Ааа, дурак, - гном вновь хлопнул себя по лбу. - Заведение называется 'В гостях у Рейна'. От рыночной площади иди по улице Стальных молотов до красного трёхэтажного здания с

нарисованной наковальней, затем повернёшь налево и, пройдя три дома, увидишь эту таверну. Она будет справа.

- Это всё? - старательно запоминая маршрут, поинтересовался я.

- Да, а теперь я буду читать, поэтому иди на встречу со своей подружкой, - гном, усмехнувшись, весело подмигнул.

Я по достоинству оценил намёк гнома, слегка скривившись. Сначала Крис, а теперь ещё и этот гном.

- Спасибо, Прик, - вежливо поблагодарил я администратора. - Можно последний вопрос?

- Ну, валяй, - с нетерпением в голосе, сказал гном.

- А что это ты так заинтересованно читал? - я хитро прищурился, догадываясь о том, что же именно читал Прик.

- Ну, это... - замялся гном, после чего покраснел. - Как его... Детектив.

- Ага, конечно, - я иронично улыбнулся. - По-моему, это не мне нужно с подругой встречаться, а кое-кому другому.

После этого я, не ожидая ответа гнома, отвернулся и двинулся к парадному входу гостиницы. Остановившись возле дежуривших охранников и приветственно им кивнув, я обернулся, с удовольствием заметив ошеломление на лице Прика, после чего произнёс:

- Я скоро вернусь, - и вышел, сопровождаемый заинтересованными взглядами охранников и недоуменным Прика.

Глава 11

Интересные встречи

Я вышел из гостиницы и, увидев Лерноя, терпеливо стоявшего недалеко от двери и высматривающего потенциальных клиентов, тихо подошёл сзади и хлопнул швейцара по плечу.

Тот от неожиданности вздрогнул и, быстро развернувшись, узрел улыбающегося меня.

- Лерной, как жизнь? - добродушно спросил я, лицом стараясь соответствовать своему образу аристократа, который сформировался у незадачливого парня.

- Прекрасно, лорд Фириан, - склонив голову, незамедлительно ответил он.

- Слушай, ты не мог бы мне кое в чём помочь? - приобняв парня за плечо, как старого друга, задал вопрос я.

- Конечно, лорд. Чем я могу быть полезен? - сглотнув то ли от страха, то ли просто так, спросил швейцар.

- Подскажи, где находится улица Стальных Молотов.

- Аа, это просто, - выдохнув от облегчения, произнёс Лерной. - Вон там видите черное здание, а справа от него улица. Вот это и есть улица Стальных Молотов.

Я посмотрел туда, куда показывал швейцар.

Прямо напротив отеля, если идти через рыночную площадь, стояло пятиэтажное черное здание с большой вывеской, на которой я не без труда смог прочитать название этого заведения - 'Гильдия Наемников'.

Дав себе зарубку на памяти как-нибудь навестить это любопытное и, без сомнения, очень полезное место, я хлопнул швейцара по плечу, отчего он слегка пошатнулся и, поблагодарив слугу, двинулся через многолюдную площадь.

Не смотря на то, что уже было шесть часов вечера, народу на площади не то, что не уменьшилось, но даже наоборот прибавилось. И мне пришлось вновь, как и в прошлый раз, частенько пускать в бой локти и орать, чтобы мне уступали дорогу.

Через несколько минут, когда я прошёл уже большую часть пути, меня кто-то сильно дернул за плечо.

Я с недовольством обернулся и увидел высокого орка-игрока 85 уровня с красным ником Михалыч, который, оскалив клыки, спросил:

- Братан, не хочешь бабла поднять?

Ой-ой, красный ник это плохо. Это очень плохо.

Это означает, что передо мной стоит представитель ПКшеров,

или по-другому агров. Эти ребята со скверным характером промышляют тем, что убивают других игроков, забирая их шмот и деньги.

- Нет, спасибо.

- Да ты не ссы, всё законно, - он хлопнул меня по плечу, словно мы были давними друзьями.

- Мне не интересно, - холодно произнёс я, смотря в лицо этому гопнику.

Затем я развернулся и попытался двинуться дальше в сторону гильдии, но рука орка очень сильно сдавила плечо.

- Ой, вы только посмотрите. Ты чё - совсем тупой, мелюзга? Видишь красный ник? Отвечай, - он сильнее сдавил плечо.

- Ну, вижу, - стараясь не обращать внимание на боль и на сообщения о полученном уроне, поцедил сквозь зубы я.

- Знаешь, что он означает?

- Знаю.

- И чё - очко не играет? - вновь оскалившись, поинтересовался орк.

- Играет, - сказал я то, что агр хотел услышать.

- Тогда слушай меня внимательно, дохляк! - он наконец отпустил моё плечо.- Ты мне помогаешь с одним делом. Я получаю бабло, ты тоже получаешь серебрушек десять - мы оба в шоколаде и расстаемся корешами. Усёк?

- Да, - слегка скривившись, произнёс я. - И чем я могу тебе помочь? Я ведь нуб пятого уровня.

- Приманкой будешь.

- Для кого? - у меня противно засосало под ложечкой.

- Для агра одного. Он на меня бычил, типа я без корешей никто и на стрелку один против него ссусь выходить. Вот мы с моими корешами решили его проучить, чтоб базар фильтровать научился гнида.

Я не стал обращать внимание на то, что тот второй агр был полностью прав, вместо этого просто спросив:

- А каким образом я буду приманкой?

- Напялим на тя шмот аппетитный, чтоб аж слюнки потекли у гниды. И потом, когда он на тебя нападёт, мы его в углу защемим, чтобы вбить в его башку, что с Михалычем шутить не стоит.

- Ок, я в деле, - соврал я. - Когда и где?

- Завтра, в семь часов по Москве, кабак 'Жареный гусь'. И не опаздывай.

- Давай, - я демонстративно помахал ручкой и, развернувшись, быстрым шагом двинулся от ПКшера.

- Я тя запомнил. Если кинешь, мы с корешами найдём и по стенке дерьмом размажем. Усёк, Фириан?

- Понял, - крикнул я, стараясь быстрее исчезнуть из поля зрения Михалыча, автоматически занося его в чёрный список.

Итак, что я имею. За один день я познакомился с двумя идиотами, которые в ближайшем будущем могут принести мне проблемы. Причём с обоими я познакомился на этой площади.

Первым был волосатый бодибилдер с комплексом неполноценности, второй - трусливый агр, давящий авторитетом. И если первый особо сильно навредить не мог, то второй...

Второй мог принести серьёзные проблемы.

ПКшеры, будучи шакалами, часто держатся вместе и даже создают кланы. Делается это потому, что агров никто не любит, а потому поодиночке их быстро выносят. А вместе им, как говорится, сам чёрт не страшен.

А у Михалыча, я точно помню, рядом был значок клана. Сказать какого не скажу, потому что не всматривался, но факт остаётся фактом: рано или поздно меня начнут искать, и мало мне не покажется.

Почему я не собираюсь помогать этому агру?

Ну, во-первых, я не хочу быть шестеркой какого-то придурка, что по сути своей является очень весомым аргументом. Но главная причина даже не в этом.

Она заключается в том, что тот агр, на которого собирается напасть Михалыч, наверняка тоже состоит в каком-нибудь клане, а значит, у меня всё равно будут проблемы, только уже с другими ПКшерами.

Дойдя до нужного мне черного здания без происшествий, я двинулся по улице Стальных Молотов, параллельно набирая сообщение Арианне, чтобы сообщить ей о месте встрече.

Да, каюсь. Надо было сразу сообщение написать, но у меня это совершенно вылетело из головы.

'**Арианна!**

Место встречи - 'В гостях у Рейна'! Дорогу найдёшь?'.

Пройдя пару зданий, я услышал звук колокольчика. Так быстро?

Я открыл почту: письмо оказалось не от Арианны, а от Нихама.

'**Фириан, прошу прощения, что наврал. Дело в том, что наш клан, как ты наверное уже понял, сейчас переживает не самые лучшие времена. Большинство его членов ушло. Все наши кланкастлы захвачены, а с 23 места в мировом рейтинге и с 6 в русском кластере мы спустились до 1324 и 340 соответственно.**

Многие из офицерского состава ушли, поэтому рейды водить некому.

Из сильных игроков осталось человек тридцать, все остальные - мишура.

Нам срочно нужны люди. Да, глупо привлекать званиями старейшины пятиуровневого нуба, но другого выхода у нас нет. Ты - хороший боец, и в будущем можешь стать ценным союзником, благодаря своим умениям, зарабатывая на турнирах хоть какие-то крохи опыта.

П. С. Собственного данжа у нас нет, но от своих слов я не отказываюсь. До пятидесятого уровня за день мы тебя прокачаем'.

Я быстро настрочил слегка пафосный ответ, пытаясь донести до эльфа, что его предложение меня не интересует.

'Нихам. Мне жаль ваш клан, но, как говорится, любая крупная империя рано или поздно падёт. Так и ваш клан. Его время прошло и пора уже забыть про его былое величие.

Мой тебе совет: вали из 'Нагибателей'. Ты можешь вступить в любой другой клан, учитывая твой уровень, или даже создать свой.

П. С. Даже если вы сделаете успешную попытку усиления клана, вас всё равно вынесут те же 'Морпехи'. Удачной игры!'.

Я закрыл почту, приятно удивившись тому факту, что уже нахожусь недалеко от трёхэтажного красного здания с наковальней, упомянутого гномом как ориентир.

Дойдя до него, я повернул налево, слушая крики, доносимые из кузницы.

- У тебя руки из какого места растут? - проорал хрипловатый голос из окна второго этажа. - Кто ж так меч куёт? Позорище, глаза б мои тебя б не видели.

- Но учитель... - ответил ему громкий бас.

- Никаких но, мальчишка. Не дорос ещё, чтобы со мной спорить. Вот когда до уровня гнома дорастёшь, тогда поговорим. А сейчас работай, бездельник.

Я усмехнулся, сочувствуя ученику сварливого кузнеца, продолжая двигаться в сторону уже показавшейся таверны, принадлежавшей бывшему боевому товарищу Прика.

Это было двухэтажное здание, сделанное из камня, с большой вывеской, на которой был нарисован добродушный пузатый гномик с большими голубыми глазами, именно такой, каким изображают представителя этой расы в детских сказках.

Подойдя к самому порогу, я услышал звуки весёлой музыки, доносившиеся изнутри, и приятные ароматы жареного мяса, от которых мой желудок требовательно заурчал.

Собственно, а почему и нет? Можно иногда позволить себе послабления.

Я вошёл в заведение, невольно переживая чувство дежавю, потому что только сегодня утром заходил в очень похожее место.

Отличие этого трактира от кирманского заключалось лишь в том, что за барной стойкой стоял не старичок Перг, а насупленный бородатый гном, совсем не походивший на изображенного на вывеске. Ну, и ещё в том, что здесь были представители других рас, в отличие от того же кирманского трактира, где все посетители, за исключением меня, поголовно были людьми.

Во всём остальном заведение 'В гостях у Рейна' было полной копией деревенского трактира, как и внутренней обстановкой, так и наличием стройных официанток с аппетитными формами.

Я подошёл к гному, который попытался мне радушно улыбнуться, что у него получались из рук вон плохо, после чего сказал:

- Добрый вечер, уважаемый Рейн. Мне ваше заведение посоветовал один очень хороший друг. Его имя Прик, - я выделил слово 'друг', тем самым показывая своё хорошее отношение к гномьей расе.

Гном смерил меня оценивающим взглядом, и затем, уже искренне улыбнувшись, спросил:

- Как дела у Секиры? А то он давно уже не захаживал к своему старому приятелю.

- Дела у него неплохи. Работает в гостинице. С какой стороны держаться за секиру ещё помнит. Сам проверял.

- Что ж - рад за него, - усмехнулся гном. - Слушай, я вот не могу понять...

- Ну и что, что я дроу? - догадываясь о чём хочет спросить Рейн, перебил гнома я. - Два века с тех пор прошло. Неужели мы должны теперь друг друга вечность ненавидеть?

- Но...

- Эльфы разные бывают, - философски заметил я.

'**+20 к Репутации с Рейном. Уровень Репутации с Рейном на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 20/100**'.

- Согласен. Тебе, раз уж друг Прика, скидочку сделаю. Как звать-то тебя, эльф?

- Лорд Фириан из рода Руилмах, - заметив, как скривился гном, я добавил:

- Можно просто Фириан. Или Фир.

- Хорошо, Фириан, ступай за свободный столик. Сейчас Карна тебя обслужит.

- Спасибо, Рейн! - искренне поблагодарил я, протянув руку гному.

Тот с недоумением посмотрел на протянутую ему руку, после чего пробубнив, что дожились мы уже до того, что эльфы с гномами дружбу водят, крепко, аж до хруста костей, сжал мою ладонь.

Когда наконец гном отпустил мою руку, слегка посиневшую от крепкой хватки, я повернулся и, взглядом найдя свободный столик, расположившийся недалеко от входа в таверну, двинулся к нему, сопровождаемый изучающими взглядами посетителей трактира.

Сев за него и удобно вытянув ноги, благо место позволяло, я через мгновение вздрогнул, услышав звон колокольчика.

Я молниеносно открыл почту, гадая от кого же пришло письмо: от Арианны или от Нихама?

'**Ахах) А гайды на что?**

Я недалеко, так что уже через пару минут подойду'.

Как вы поняли: письмо было от Арианны.

- Что будете заказывать, господин эльф? - ко мне подошла длинноногая шатенка, над головой которой висело её имя - Карна.

- Что-нибудь мясного, по твоему выбору, красавица. И... ягодного морса, пожалуй, - я улыбнулся, давая понять, что больше заказывать ничего не буду.

- Сейчас всё будет, господин эльф, - обворожительно улыбнувшись, проворковала шатенка, после чего, быстро развернувшись и увидев ещё одного посетителя, только что севшего за свободный столик, двинулась к нему.

Это был молодой игрок двенадцатого уровня, принадлежавший к человеческой расе, имеющий правильные и красивые черты лица.

Одет он был в стартовую одежду игрока: белую рваную рубаху и длинные с прорехами штаны. На его большого размера ступнях были одеты лапти, которые даже на вид казались неудобными.

Никита_37, так звали этого игрока, с обожанием и нескрываемым желанием смотрел на приближавшуюся к нему красотку-официантку, которая, слегка покачивая бёдрами, подошла к нему и что-то сказала.

- Фириан? - я оторвал взгляд от игрока, что-то говорящего служанке, и перевёл взгляд на Арианну, только что вошедшую в трактир и смотрящую на меня.

Она была одета в изумрудного цвета охотничий костюм, подчеркивающий все прелести её фигурки, начиная от идеальной формы груди и заканчивая стройными ножками, обутыми в высокие черные сапожки.

Даже не знаю, с какой целью она надела этот костюм: чтобы получить статы или чтобы лишний раз подчеркнуть свою красоту?

Честно говоря, если бы я не видел её в реальной жизни, то подумал бы, что она просто изменила внешность своего аватара, чтобы выглядеть в игре красивой эльфийкой.

Но я-то её видел вне Миркана и с уверенностью могу сказать, что, не считая остроконечных ушек, в ней абсолютно ничего не изменилось.

- Привет, - спустя пару секунд любования очаровательной блондинкой, произнёс я, приветственно помахав рукой Арианне, которая тотчас подсела ко мне за столик.

- Довольно уютное местечко, - произнесла девушка, посмотрев на меня своими серыми глазами. - А ты, как я вижу, особо не качался, - она слегка скривила губы.

- Не до того было, - произнёс я, смотря на лесную эльфийку пятнадцатого уровня. - А ты времени даром не теряла.

На лице Кати появилась улыбка, от которой у меня приятно засосала под ложечкой.

- Спасибо, ты не хочешь мне ничего интересного рассказать? - девушка наивно похлопала ресницами.

- Да вроде нет, - сглотнув, произнёс я.

- А если подумать? - девушка накрыла своей легкой ладошкой мою руку, лежавшую на столе.

Я ещё раз сглотнул, пытаясь устоять перед обольщающими чарами сексуальной девушки.

- Я ничего не хочу рассказать, - я выделил 'я'.

- Ну, Фириан, - на её милом личике появилось обиженное выражение.

- Эх... Ты прямо, как моя сестра, ей богу. Пока не получишь - не отвяжешься. Что ты хочешь узнать?

- Как ты оказался в закрытой локации?

- Системная ошибка. Дальше.

- Как ты оттуда ушёл?

- Админ нашёл и забрал.

- И последний вопрос: что ты там видел?

- Обыкновенная локация, - осторожно произнёс я.

Главное сейчас для меня - не сказать лишнего.

- Фириан, любая информация по этой локации сейчас на вес золота, - воскликнула Арианна. - Ты просто не представляешь, что здесь творится. Все сильные кланы, да и несильные тоже, готовятся к походу в Климас. Закупается шмот, вербуются наемники, заключаются договора и создаются альянсы. Как только локация откроется - начнётся настоящая бойня, чтобы

первыми пробраться в новые данжи и получить квесты, не имеющие аналогов во всём Миркане. И если ты располагаешь хоть какой-нибудь информацией, особенно если с ней связан какой-то редкий квест, то топовый клан может выплатить тебе довольно крупную сумму, которую потом можно грамотно потратить на хороший фарм. Понимаешь?

- Понимаю, Арианна. Я уже думал об этом.

Я с сожалением вспомнил легендарный квест, который так глупо потерял. Я уже ни раз думал, что же мне делать. Если поделиться информацией с каким-нибудь мощным кланом, входящим хотя бы в десятку мировых, то можно заработать неприлично много денег. И затем благодаря финансам я буду одним из самых сильных игроков на планете. А если устроить аукцион...

Мой хомяк мечтательно зажмурился, понимая, что кланы будут соперничать до последнего золотого, чтобы узнать секрет возвращения Шейдара.

Но с другой стороны, мой домашний питомец мечтал сам заполучить этот квест, чтобы выполнить его, так как бонусы от него будут неприлично большими.

- И что? - прервала мои размышления девушка. - Что-нибудь придумал?

- Ага, есть у меня информация, которая может быть полезной, - подумав, заявил я.

В конце концов, необязательно же рассказывать им про легендарный квест. Можно и про что-нибудь другое рассказать. Например, про некрополис Версан, о котором на форумах нет никаких упоминаний.

- Это хорошо, тогда следует написать в топкланы, чтобы узнать, сколько они заплатят за твою информацию, - бодро заявила девушка. - Конечно, при условии, что она будет того стоить, - Арианна смерила меня подозрительным взглядом.

- Не переживай. Она того стоит, - уверенно произнёс я.

- Это радует, - Арианна улыбнулась.

- Итак, давай о делах...

- Ваш заказ, господин эльф, - довольная чем-то официантка поставила передо мной поднос, ослепительно улыбнувшись. - Если вам ещё что-то понадобится - зовите.

- Спасибо, весьма благодарен, Карна, - я улыбнулся. - Почту за честь лишний раз позвать столь прекрасную особу.

После моих слов Арианна нахмурилась, слегка закусив нижнюю губу, после чего спросила:

- А у меня вы бы не хотели принять заказ, уважаемая Карна?

- О, простите, госпожа, - служанка с легкой тенью

недовольства посмотрела на мою знакомую. - Просто оттуда, откуда я родом, женщины не имеют права говорить за столом без разрешения мужчины.

- Что ж - у нас, у эльфов, другие порядки, - добродушно улыбнувшись, произнесла Арианна. - Поэтому не могли бы вы принести мне тоже самое, что заказал Фириан, - девушка кивком головы указала на меня.

- Конечно, сейчас всё будет, - недовольно поморщившись, произнесла официантка, и затем, очаровательно улыбнувшись мне, отошла от нашего столика.

- Ты что - с НПС флиртуешь? - прошипела блондинка, когда Карна отошла на почтительное расстояние. - Совсем с ума сошёл?

- А что не так? - с показным недоумением произнёс я. - По-моему, она ничего такая... - я мечтательно причмокнул губами.

Я-то, конечно, понимал, почему девушка бесилась: она здесь такая красивая сидит, а я на неё внимание не обращаю.

Внимание на неё я обращал, и ещё какое! Но давать понять эту простую истину белокурой стерве, сидящей передо мной, я не хотел.

- Это же программа! - воскликнула Арианна. - У неё мозгов нет. Она, кроме того как еду разносить и спать со всеми подряд, ничего не умеет.

- Я не был бы так в этом уверен, - философски заметил я. - И вообще, ты что - ревнуешь?

- Пф... Больно надо. Делай, что хочешь с этой официанткой, а я с удовольствием на это посмотрю, - Арианна демонстративно сложила руки на груди.

- А с чего ты решила, что я собрался с ней что-то делать? - сделав слегка туповатое выражение лица и стараясь не улыбнуться, спросил я.

Воистину, Пушкин был прав. Чем меньше женщину мы любим, тем легче нравимся мы ей.

Сейчас, когда я не уделял внимание Арианне, как девушке, она больше была похожа на обиженного ребенка, чем на ту опасную гадюку, которая с легкостью сможет загнать почти любого мужчину под каблук.

Привыкшая к огромному количеству внимания со стороны противоположного пола (в том, что оно было, я не сомневался), блондинка никак не могла понять, почему я не ведусь на её обольстительные чары.

С такой, как она, следует держать ухо востро.

- А разве нет? - усмехнувшись, спросила девушка.

- Может уже закроем тему и поговорим о делах? - перевёл тему я, давая возможность Арианне всё додумать самой.

- Давай, - нехотя согласилась девушка. - Я собираюсь собрать долговременное пати, чтобы нормально фармиться. Пока что нас двое, если ты, конечно, согласен? - Арианна вопросительно приподняла левую бровь.

Я на пару мгновений задумался, после чего выдал:

- Согласен. А ты уверена, что сможешь быть рейд-лидером?

- Раз я предложила создать пати, то, наверное, смогу, - словно маленькому ребёнку, объяснила мне девушка. - А у тебя что - есть претензии? - Арианна со скрытой угрозой во взгляде посмотрела на меня.

- Да нет, просто спросил, - безразличным тоном ответил я. - Но если что - я могу им быть. У меня опыт в этом немалый.

И я не врал. В большинстве случаев, когда выбирали рейд-лидера, выбор падал именно на меня. Поэтому путём проб и ошибок я поднаторел в командовании над другими игроками и, без ложной скромности скажу, стал очень неплохим командиром.

- Спасибо за предложение. Я откажусь, - улыбнувшись, ответила девушка. - У меня тоже есть небольшой опыт, - она саркастическим тоном выделила слово 'небольшой', тем самым давая понять, что опыт у неё немалый.

- Что ж - тогда я спокоен, - я выставил руки в примирительном жесте.

- Итак, что мы имеем: лучница и некромант. Два ДД (игрок, наносящий урон). Или ты можешь быть сапортом (игрок, обеспечивающий поддержку)?

- Нет, с моими абилками (активное или пассивное умение персонажа) я - только ДД. Значит, нужны ещё один ДД, танк (игрок, принимающий урон на себя) и сапорт, если хотим собрать стандартное пати для данжей.

- Да, согласна. А какие у тебя абилки? - заинтересованно спросила Арианна, задумчиво накручивая светлый локон на палец.

- Ничего особенного

Я зашёл в умения персонажа и начал подсчитывать суммарное количество урона, которое я могу наносить в минуту.

- В общей сложности, - добавил я после непродолжительной паузы, во время которой я старательно подсчитывал свой КПД, - за одну минуту заклинаниями я наношу сто семьдесят пять единиц урона.

- Мда... Немного, - задумчиво произнесла девушка, с сомнением во взгляде смотря на меня.

Видимо, она оценивала: стоит ли вообще брать меня в пати или стоит прямо сейчас разойтись?

- Но, - я поднял вверх указательный палец, заставив Арианну

еле заметно вздрогнуть, - у меня есть одна вещичка, которая даёт около двухста сорока единиц урона. Так что в минуту я наношу около четырёхсот единиц урона, что не так уж плохо для нуба пятого уровня. Согласись.

Да, я говорил о посохе некроманта, который с большим трудом выторговал у Рина за копейки, если учитывать моё нынешнее финансовое положение.

Эх, кажется, что это было так давно. Но это было всего лишь несколько часов назад, когда я ещё был обладателем легендарного квеста и весело бегал по небольшой деревеньке.

- Согласна, Фириан. Ты полон сюрпризов, - девушка окинула меня ну очень заинтересованным взглядом.

Я, будто бы не замечая столь пристального внимания со стороны моей будущей напарницы, приступил к трапезе.

Вонзив зубы в сочное куриное филе, я с блаженством зажмурился, чувствуя как мой желудок, до этого периодически бурчащий от голода, наполняется истинным шедевром кулинарии.

- Итак, нам остаётся найти трёх человек. Есть идеи, где нам их искать? - Арианна с интересом посмотрела на меня.

- Нет, - тщательно прожевав мясо, произнёс я. - Тем более, ты же рейд-лидер. Моё дело простое: по данжам ходить, да твои приказы в них выполнять. Поэтому насчёт набора в пати голова должна болеть у тебя, а не у меня.

Переложив проблемы по набору в боевую группу на хрупкие плечи девушки, я продолжил трапезничать, в душе восхищаясь навыками повара.

- Ты невыносим, - холодно произнесла Арианна.

Я поднял глаза от тарелки и, увидев укор во взгляде девушки, спокойно произнёс:

- Какой есть.

После этого за нашим столом ненадолго повисла тишина, лишь изредка нарушаемая стуком моей вилки о глиняную посуду.

Как же здесь вкусно готовят! Надо бы сюда почаще заходить.

- И всё же - может ты что-нибудь посоветуешь? - наконец нарушив тишину, произнесла блондинка.

- Что именно ты хочешь услышать? Знакомых у меня в этой игре нет... - я замялся, вспомнив варвара-неандертальца и орка-гопника, после чего добавил: - Хотя нет - есть, но это не те ребята, которые захотят нам помочь.

Арианна удивленно посмотрела на меня, после чего спросила:

- Ты уже успел на кого-то нарваться? ПКшер или просто неадекват?

- Лучше, - ухмыльнулся я. - И то, и другое.

- Ты быстрый, - окинув меня насмешливым взглядом, произнесла девушка. - Хотя... Учитывая твой характер, я удивлена, что число твоих недругов ограничивается всего лишь двумя.

- Сочту это за комплимент, - гаденько улыбнувшись, произнёс я. - Что касается набора в пати: кинь клич в игровом чате на той же рыночной площади. Авось кого-нибудь и найдёшь.

- Как я сама не догадалась, - притворно удивилась эльфийка, театрально покачав головой из стороны в сторону.

- Не за что. Обращайся, если будут затруднения, - добродушно заявил я, наблюдая за, едва сдерживающей себя, девушкой.

- Всенепременно... - чуть ли не прошипела блондинка.

Судя по выражению лица Арианны, она хотела мне сказать ещё какую-то колкость, но, вовремя подошедшая, официантка заставила её замолчать:

- Госпожа, ваш заказ, - служанка осторожно поставила поднос на стол и заинтересованно посмотрела на мою спутницу.

- Благодарю, Карна.

На лице блондинки появилась доброжелательная улыбка, словно секунду назад никто и не помышлял об убийстве одного способного эльфа-некроманта. Это я о себе, если вы не поняли.

- Платить сейчас будете, госпожа? - требовательно спросила официантка.

- Могу и сейчас, - холодно ответила Арианна. - Сколько?

- Два золотых, - не моргнув глазом, потребовала Карна, выставив левую руку вперед.

- Два золотых?! - искренне возмутилась эльфийка. - Да это же грабёж. Я отказываюсь это есть, - девушка демонстративно отодвинула поднос с аппетитно пахнущим мясом в мою сторону.

- Не переживай, красавица, - успокоил я, уже собирающуюся возмутиться, официантку, мягко взяв ту за руку. - Моя знакомая приехала из деревни, - пренебрежительный кивок в сторону, начинающей краснеть от бешенства, белокурой стервы, - поэтому и два золотых для неё - поистине неподъёмная сумма. В отличие от меня, потомка древнего богатого рода Руилмах, для которого два золотых - всего лишь пыль, которая валяется под ногами.

- Пирт сказал сделать вам скидку, - на лице Карны расцвела улыбка.

- И сколько же стоит заплатить за наш роскошный ужин?

- Два золотых за всё.

- Что ж прошу, леди, - я достал из мешка два золотых кругляшка и протянул их служанке.

- Благодарю, господин эльф, - сделав небольшой книксен, весело улыбнулась Карна.

- Это вам спасибо, Карна. Нечасто в наше время встретишь такую красоту, - решив лишний раз поиздеваться над моей спутницей, произнёс я. - Разрешите вашу ручку.

- Беее, меня уже тошнит от твоей слащавости, - съязвила Арианна. - Я, пожалуй, отойду от вас, а то ещё заражусь вашими розовыми соплями.

Не обращая внимания на возглас сексапильной эльфийки, Карна робко протянула мне свою слегка бледноватую ручку.

Я одними губами дотронулся нежной кожи её запястья, после чего, встав из-за стола, обратился к язвительной блондинке:

- Приятного аппетита, Арианна. Я пойду. Пиши мне завтра в приват.

- Всенепременно, Фириан, - стараясь держать на лиц маску вежливости, заверила меня Арианна. - Как только найду кого-нибудь - обязательно напишу. Но если все-таки не найду - здесь, недалеко от города есть данж для нубов. До двадцатого спокойно можно прокачаться. Так что встречаемся в двенадцать дня на северном выходе из города. Понял?

- Так точно, - шутливо отдав честь, произнёс я. - Пока, - я, развернувшись, двинулся к выходу, не обращая внимание на заинтересованные взгляды посетителей.

До номера я добрался без проблем, на этот раз не встретив ни ПКшеров, ни неадекватных игроков, после чего с радостным вздохом завалился на кровать, чуть ли не мгновенно погружаясь в приятные объятия Морфея.

Глава 12

Пати

Проснулся я, когда часы показывали пять часов утра.

Нет, я не жаворонок. Просто одна очень стервозная особа решила мне слегка подпортить жизнь, написав подряд больше сорока сообщений, в каждом из которых было всего по одному слову.

Сделано это было для того, чтобы звук отправленных мне в приват писем, на протяжении минуты компостировал мой мозг.

Тут уж хочешь-не хочешь, а проснёшься по-любому.

'Доброе'
'Утро'
'Фириан'
'Я'
'Нашла'
'Ребят'
'Для'
'Нашего'
'Пати'
'Проблема'
'В'
'Том'
'Что'
'Они'
'Из'
'Другого'
'Часового'
'Пояса'
'Поэтому'
'В'
'Данжи'
'Придётся'
'Ходить'
'В'
'Период'
'С'
'3'
'Ночи'
'До'
'8'
'Утра'
'Поэтому'

'Дуй'
'Сейчас'
'Же'
'К'
'Северным'
'Воротам'
'Мы'
'Тебя'
'Ждём'

Я в полной мере оценил шутку блондинки, решив, что моего бешенства она уж точно не дождётся.

Молниеносно открыв почту, я быстро настрочил ответ девушке.

'Арианна! Очень рад, что нужно идти сейчас, так как я уже давно не сплю, а делать нечего!

П. С. Скоро буду!'.

Если эльфийка рассчитывала меня таким образом вывести из себя, то её план с треском провалился.

Я довольно улыбнулся, после чего, сладко зевнув, нехотя встал с кровати и начал быстро одеваться в ту немногочисленную одежду, которая у меня имелась. Если быть точным - в черный некромантский балахон, да кожаные охотничьи сапоги. От стартовых тряпок я решил избавиться, просто выкинув их в ближайшую урну. Незачем богатому и одарённому некроманту ходить в нубской одежде.

Я вышел из отеля, предварительно помахав на прощание зевающему Прику, после чего двинулся в нужном направлении, периодически сверяясь с картой Мюрхана, размещённой на игровом форуме.

Спустя десять минут быстрой ходьбы по обезлюдевшим улицам города я уже подходил к северным воротам, у которых должна была произойти встреча с моими будущими соратниками.

За всё время моего спринтерского забега, на мою скромную персону так никто и не напал, что меня довольно сильно порадовало.

Я быстро вышел из ворот, стараясь не обращать внимания на пристальные взгляды стражников-НПС четырехсотого уровня, после чего, внимательно осмотревшись и увидев невдалеке одиноко стоящую Арианну, двинулся к ней.

- Доброе утро, Арианна, - подойдя к девушке, добродушно оскалился я. - Где же наши соратники?

- Мы здесь, - произнёс голос из-за спины.

От неожиданности я подскочил на месте, мгновенно повернувшись и с интересом уставившись на будущих членов

пати.

Их было трое. Дварф, человек и орк.

Первый был невысоким, примерно мне по грудь, крепышом с густой и черной, как смоль, бородой, спускающейся до середины живота. Лицо его имело суровые черты: глаза черного цвета, кустистые насупленные брови, белесая полоска шрама под левым глазом.

Одет тёмный гном был в плохенького качества доспехи, состоящие из лёгкой, местами покрытой ржавчиной, кольчуги, кольчужных штанов и кованых сапог с округлыми носами. В одной руке он держал небольшую секиру, которой до оружия Прика было далеко, как до луны, в другой - деревянный щит, по краям обитый железом, с нарисованным на ним гербом в виде дракона чёрного цвета, испускающего пламя.

Надпись над его головой гласила:

'**Мигли, Воин, 18 уровень**'.

Второй был долговязым парнем, одетым в серого цвета балахон, который по сравнению с моим проигрывал по всем показателям. В руках он держал витой деревянный посох, на который сейчас слегка упирался.

Лицо его было красиво: слегка загорелая кожа, белоснежные зубы, голубые глаза, которые с восхищением и легкой ноткой интереса смотрели на... МЕНЯ!

Не может быть!

Я слегка сдвинулся влево, про себя молясь всем богам, чтобы моя теория оказалась ошибочной, и, что парень просто смотрит на Арианну, сейчас стоящую за моей спиной, а не на меня.

Но я, к моему большому разочарованию, был прав: Лумантик (что за дурацкое имя?), не отводил взгляда от моей, начинающей слегка нервничать персоны.

'**Лумантик, Друид, 14 уровень**' был человеком с нетрадиционной сексуальной ориентацией.

Я обернулся, увидев довольную, словно слона, девушку, которая улыбалась моей фирменной пакостной улыбкой.

Всё понятно: решила мне отомстить таким образом за вчерашнее. Ну ничего. Мы тоже не лаптем щи хлебаем.

Я весело улыбнулся Арианне, стараясь, чтобы моя улыбка не выглядела натянутой, после чего обернулся и приступил к осмотру последнего члена нашего пати.

Это был широкоплечий орк с пепельными волосами, заплетенными в длинную косу, с клыками, слегка торчащими из-под верхней губы и большими карими глазами, которые с легким недовольством то и дело смотрели на стоящего рядом с ним гея.

'**Грухтер, Воин, 12 уровень**' был одет в легкий охотничий

костюм темно-зеленого цвета и потертые сапоги, сшитые из коричневого цвета кожи. В руке он держал лёгкий арбалет с наложенным на него арбалетным болтом.

- Привет, ребята, - наконец закончив с осмотром и весело помахав троице, добродушно произнёс я.

- И тебе не хворать, - произнёс дварф. - Меня зовут Мигли, можно Миг, - гном подошёл ко мне и протянул правую руку.

Я ответил крепким рукопожатием, и затем произнёс:

- Фириан. Можно просто Фир.

Затем, когда дварф отпустил мою руку, подошёл орк, и повторил процедуру знакомства:

- Грухтер. Можно просто Гру.

- Фир.

Последним ко мне подошёл гей, протянув мне свою руку, после чего слащавым голоском произнёс:

- Меня зовут Лумантик, но ты можешь звать меня Лумик, - он похлопал ресницами.

- Фир, - буркнул я, с силой сжав руку гомосексуала.

- Очень прият... Ай, мне же больно, - у Лумантика на глазах выступили слёзы.

- Извини, не рассчитал, - я отпустил руку гея, и, мгновенно отвернувшись от него, требовательно уставился на Арианну.

- Ну что, мальчики? - поняв меня правильно, начала свою речь эльфийка. - Теперь вы познакомились, а значит мы можем идти в данж фармиться. Пати, как вы видите, стандартное. Танк, три ДД, сапорт. Мигли - наш танк. Я, Фириан и Гру - ДД. Лумантик - наш сапорт. Опыт и лут делим поровну. Пати?

- Пати! - хором гаркнули мы.

'**Игрок Арианна пригласила вас в группу. Условия: каждому игроку достаётся пятая часть от общего количества опыта и добычи. Согласиться?**'.

Я нажал кнопку соглашения, на всякий случай перечитав условия вступления в группу. А то мало ли. Возьмёт, да изменит

- Отлично, - потерев руки, произнесла блондинка. - Мигли, знаешь, куда идти?

- Знаю, командир, - буркнул дварф.

- Хорошо, первый идёт Мигли, затем идёт две пары. Первая - мы с Гру, вторая - Фириан с Лумантиком.

Гей на пару с орком с благодарностью посмотрели на блондинку. Первый радовался, что идёт в паре со мной, а второй - что не с Лумантиком.

И один только я был недоволен подобным распределением, но при этом умудрялся сохранять на лице добродушное выражение, чтобы не дать Арианне надо мной поглумиться.

- Что ж - давайте строиться? - в приказном порядке спросила эльфийка.

- Есть, - по-военному гаркнул гном, и, одарив меня сочувствующим взглядом, стал во главе нашей малочисленной процессии.

Затем свои места в колонне заняли орк с одной красивой стервочкой, которая, тщательно пряча улыбку, смотрела на меня.

Ничего. И на моей улице салют будет.

Как только мы с Лумантиком, который не сводил с меня глаз, встали в пару, Арианна приказала:

- Вперед.

Наша группа тотчас двинулась по направлению к данжу, стараясь идти нога в ногу, таким образом привыкая к темпу ходьбы друг друга. Изредка мы выполняли разнообразные маневры типа поворотов, смен парами, растягивания в одну линию и др. Всё это делалось для того, чтобы действовать более слаженно, и во время боя не опростоволоситься.

Так что спустя десять минут, когда мы стояли перед огромным входом в пещеру с названием 'Пещера близ Мюрхана', мы, конечно, ещё не стали единым организмом, но друг к другу уже немного привыкли.

Разработчики, чтобы не ломать себе голову, все однотипные данжи и локации, находящиеся возле какого-либо города или деревни, называли по принципу '***географический объект*** **близ** ***значимой локации***'. '**Поля близ Кирмана**', '**Пещера близ Мюрхана**' и т.д. Поэтому любой мало-мальски соображающий игрок с легкостью сможет определить, что локация является уникальной, руководствуясь одним названием.

- Достаём оружие, если кто ещё не достал, - произнесла Арианна, окинув всю нашу группу изучающим взглядом.

Я слегка покраснел, вспомнив, что забыл достать своё оружие, после чего быстро залез в мешок и вытащил мой посох, сфера которого тотчас начала светиться зловещим красным светом.

- Хм, интересное оружие, Фир, - заметил, с интересом смотрящий на меня, орк. - Где взял?

- Да так... Долгая история, - пожав плечами, увильнул от ответа я. - Кстати, у меня в мешке есть одна вещь, которая вам может понравиться. Мне, как кастеру, она без надобности, хотя жизнь спасала уже не раз. Если уж отдавать, то друзьям, правильно?

- Что за вещь? - взгляды всех членов группы скрестились на мне.

А я что? Я ничего. Ответил:

- Да меч. Урон небольшой, но дополнительные статы неплохие.

- Показывай, - требовательно вытянув руку, произнесла Арианна.

Я нехотя залез в мешок и вытянул на свет, перед ясны очи командира, мой ятаган, к которому уже успел привыкнуть.

- Хм... Статы действительно неплохие, - спустя пару секунд пристального изучения моего клинка произнёс наш командир. - Да и урон для нубского оружия отнюдь неплох. Мигли, мне кажется, что этот ятаган тебе больше подойдёт, чем твоя секира.

- Чтобы дварф променял секиру на меч, - проворчал скорее для проформы, нежели для дела Мигли.

- Но не на всегда же. Для успеха пати можно и потерпеть, правильно?

- Верно, - кивнул тёмный гном, после чего протянул руку за моим клинком.

Мой хомяк задергался в конвульсиях, при этом шипя 'они хотят забрать мою прелесть'. Он никак не мог понять, как можно отдавать что-то бесплатно, поэтому его реакцию вполне можно было понять.

- Держи, - я, вступив в смертельную схватку с моим хомяком, аккуратно протянув меч дварфу.

- Спасибо, - едва заметно кивнув, поблагодарил тёмный гном.

Он внимательно изучил протянутый ему ятаган, после чего, довольно улыбнувшись, взял его в руки и, развернувшись, встал на своё место.

- Если вы закончили, то держите, - девушка достала откуда-то из своих закромов пять одинаковых медных колец, после чего протянула их нам. - Кольца света. Будут действовать двенадцать часов, пока находятся на вашем пальце. Эффект я думаю объяснять не стоит?

Все отрицательно помахали головой, тем самым показывая, что не такие уж мы и идиоты, после чего каждый надел на палец медное кольцо.

- Всё? - Арианна обвела всех игроков испытующим взглядом. - Тогда двинулись.

Мигли поудобнее перехватил ятаган с щитом и вошёл в тёмный проход пещеры. За ним тотчас двинулись сначала девушка с орком, а затем и мы с Лумантиком.

Как только я пересёк порог пещеры, перед глазами повисла надпись:

'Внимание! Вы находитесь на локации 'Пещера близ Мюрхана'. Удачной игры!'.

Не обращая внимания на возникшую надпись, наш отряд не

останавливался, продолжая двигаться вперед по широкому тоннелю.

Он был огромен: четыре метра в ширину и около трёх в высоту.

С его свода свисали многочисленные сталактиты, с которых изредка с противным звуком падали капли воды, нарушая тишину пещеры и невольно заставляя сердце вздрагивать.

Да, антураж разработчики сделали, что надо. Если бы не кольцо, которое худо-бедно, но давало какое-то освещение, я бы сюда ни за что не пошёл.

Вот в такой вот манере мы и шли на протяжении пяти минут: не разговаривая и вздрагивая от каждого шороха.

Пару раз ко мне пытался придвинуться Лумантик, но я самым грубым образом пресекал его попытки, стараясь при этом не потерять самообладания и не врезать этому парню между глаз. Что порой было очень тяжело.

Ну, хорошо. Человек - гей, это его жизнь и, в конце концов, его выбор. Не мне его судить. Но пусть он тогда тоже уважает мой выбор и не трогает меня. Тогда у нас всё будет тип-топ.

Я кивнул своим мыслям, после чего, решив закончить играть в молчанку, вслух сказал:

- Может, поболтаем, ребята. О себе что-нибудь расскажите. А-то как-то тухло.

- Кстати, неплохая идея, - сказал Лумантик, как бы невзначай положив мне руку на плечо. - Я родом из...

- Вот, Арианна, например, - поскорее перебил я гея, довольно грубо сняв его руку с моего плеча, на что тот, судя по звуку, очень сильно обиделся. - Расскажи что-нибудь о себе. А то мы о тебе практически ничего не знаем.

Вся наша мужская часть компании, за исключением обидевшегося на меня Лумантика, поддержали мою идею нестройным хором голосов, желая послушать историю нашего командира.

Блондинка пожала плечами, после чего сказала:

- Ну, раз вы хотите...

Девушка на пару мгновений замолчала, видимо, собираясь с мыслями, а затем начала свой рассказ:

- Я родилась и выросла в Москве. Мама у меня работает профессором физики в университете Ломоносова, отец - проектировщиком флайеров в компании 'Волатус'...

- Ничего себе! - не сдерживаясь, перебил девушку Лумантик, выражая общее ошеломление.

И было почему. Немецкая компания 'Волатус' являлась безусловным мировым лидером по созданию флайеров -

летательных аппаратов, которые в двадцать втором веке заменили так любимые всеми землянами автомобили.

Помимо изобретения этих летающих машин, работающих по принципу магнитной подушки, эта корпорация занималась разработкой звездолётов со способностью полёта в гиперпространстве.

Кстати, 'Одиссей', специально заказанный Россией для проведения космической экспедиции, был сделан именно на верфи компании 'Волатус'.

Но нас (по крайней мере, меня точно) удивил даже не тот факт, что отец блондинки работает в самой престижной корпорации планеты, а то - какую должность он там занимает.

- Ну да, - подала голос Арианна. - Мой отец - работает в отделе инноваций 'Волатуса', и вроде даже занимает там какую-то должность, поэтому целыми днями его нет дома. Ну, и соответственно мы с ним не очень близки... - с лёгкой грустью в голосе произнесла девушка.

- Печалька, - с искреннем сожалением в голосе сказал Лумантик. - Но...

- Вот мне интересно, - буркнул дварф спереди, тем самым перебив нашего друида. - Где все монстры? Мы уже пять минут идём, а по пути так никто и не встретился.

- То есть это не одного меня напрягает? - громко, чтобы все слышали, задал вопрос я.

Наша группа остановилась, как вкопанная, после чего все вопросительно уставились на нашего рейд-лидера, ожидая от него каких-либо объяснений. Девушка от такого пристального внимания слегка занервничала, понимая, что её авторитет командира может накрыться медным тазом и затем произнесла:

- Честно говоря, я понятия не имею, где все монстры. Судя по гайдам, которые я изучала, они должны были нас поджидать чуть ли не у самого входа. Кучи игроков ходили, а никто такую проблему не описывал, - эльфийка развела руками. - И я...

Я хлопнул себя по лбу, не став дослушивать объяснения девушки.

Арианна тут же замолчала, заметив мой жест, и взгляды всех членов группы скрестились теперь уже на мне.

- Я, похоже, понял почему... - осторожно заметил я.

- Почему? - с недоумением спросил Лумантик.

- Арианна, время респауна (время, через которое в игре снова появляется какой-либо предмет, НПС или моб после убийства, кражи и т.д.) в этом данже? - оставив без ответа друида, обратился к нашему рейд-лидеру я.

- Пятнадцать минут. А что?

- Если предположить, что минут за десять до нас сюда зашёл игрок или группа игроков, которые вынесли всех монстров, то тогда всё становится понятным.

- Ты - гений! - вскрикнул Лумантик, после чего кинулся мне на шею.

- Тогда нужно подождать несколько минут на одном месте, и монстры вновь начнут спавниться, - облегченно вздохнув, сказала Арианна, с улыбкой наблюдая за геем.

- А может нам как раз таки стоит идти дальше? - отцепив гомосексуальную пиявку от своей шеи, невзначай спросил я.

- С чего вдруг? - брови всех присутствующих, за исключением Лума, смотревшего на меня с обожанием, поползли вверх.

- Сами посудите. По словам Арианны, здесь должны быть куча монстров. Ребята перед нами их всех зачистили. Но сделать это за такое короткое время, чтобы мы до сих пор не встретились, могут только довольно сильные по сравнению с нами игроки. Но вот вопрос: что им тут делать? Фармиться бесполезно, а значит, они здесь...

- Чтобы убить босса, - догадался орк.

- Верно! Но не факт же, что они с ним справятся. И что мы тогда имеем в итоге?

- Беспризорный шмот, валяющийся возле босса, который обессилен сражением с предыдущими игроками. Мы его выносим, а весь опыт за убийство идёт нам, - ответила Арианна. - Фириан, ты молодец.

- Стараюсь, ваше благородие, - в шутливой манере произнёс я.

- Тогда срочно идём! - отдала приказ Арианна.

И мы сразу же, только и ожидая приказа девушки, встали в строй, после чего воодушевлённые двинулись навстречу боссу локации.

- Хотя, вообще не факт, что перед нами действительно кто-то есть, - на ходу заметил дварф. - Может это просто глюк такой?

- Может да, а может и нет, - заметила блондинка. - В любом случае, проверить стоит. Иначе потом локти кусать будем.

- Поддерживаю нашего командира... Итак, Арианна. Раз нам всё равно делать нечего, может продолжишь рассказ о себе?

- По-моему, я и так уже кое-что рассказала, может теперь твоя очередь? - девушка обернулась, требовательно посмотрев на меня.

- Ну, хорошо, - я почесал затылок, думая, о чём стоит рассказать этим ребятам, а о чём - лучше не стоит.

Был один интересный случай, о котором даже в новостях писали. Один игрок пару месяцев назад слил клану инфу про себя: настоящие имя и фамилию, место проживания и т.д. Через

несколько дней после этого он что-то не поделил с ПКшером, который, будучи очень обидчивой натурой, состоящей в этом самом клане, с помощью информации нашёл паренька в реале и знатно отметелил.

После этого случая, получившего сильный резонанс в прессе, люди стали менее охотно делиться своей личной информации, наконец, поняв, что делать всё, что в их дурную головушку взбредёт, лучше не стоит. Игровой аватар не спасёт тебя в реальной жизни.

В игре ты можешь быть сильнейшим игроком планеты с великолепной мускулатурой и тяжеленным топором, которым ты размахиваешь, словно тот ничего не весит. А в реальности - прыщавым хлюпиком, не умеющим ничего кроме как зубрить уроки.

Не будем далеко ходить. Тот же Медведин. Варвар-неандерталец, который невероятно крут в игре, на деле, скорее всего (со стопроцентной вероятностью сказать не могу), не сможет даже за себя постоять.

- Я родился и вырос в Москве, - осторожно начал я. - Мама работает бухгалтером, отец - программистом. В игры начал играть довольно давно, начиная лет с двенадцати.

- Короче говоря, парень ты бывалый, - сказал орк. - Учишься или уже работаешь?

- Учусь.

- А я работаю, - заявил орк трагическим тоном. - В одной строительной фирме в Иркутске.

- Ты из Иркутска? - произнёс я, в голове представляя карту России. - Далековато.

- Поэтому время для пати такое выбрали, - неожиданно буркнул спереди дварф. - Как-никак разница с московским пять часов.

- А вы в реале что ли знакомы?

- Мы с Мигли с детства дружим, - орк хлопнул по плечу впереди идущего темного гнома. - Одну школу заканчивали, в одном универе учились, в одной части служили, сейчас вот - на одну работу ходим.

- Хм... А мне интересно: а у вас жена одна на двоих?

- Очень смешно, Фириан, - тут же съязвила молчавшая до этого Арианна.

- Нет. В этом плане наши жизненные пути не сошлись, - на полном серьёзе ответил мне Гру.

- И что: нравится ваша работа? - решил я поскорее сойти со скользкой темы.

- В принципе... Мне нравится, - выдал орк. - Только график не

очень. Встаю утром, чтобы в Миркан зайти. До часа дня где-то играю, а затем сразу же на работу горбатиться до самой ночи. И так каждый день. Надоедает иногда. А тебе, Се... Мигли?

- Полностью разделяю твоё мнение, - проворчал дварф.

Судя по всему, он был не самым общительным человеком планеты.

Хотя, может ему просто компания не по душе?

Кстати. Из рассказа Грухтера у меня сложилось стойкое ощущение, что этот парень уже довольно давно играет в Миркан. Но вот по внешнему виду это как-то не скажешь.

- Ты в этой игре давно ходишь? - решил уточнить я вопрос, не дающий мне покоя.

- Да, давно... - грустно вздохнув, ответил орк.

- По тебе как-то не видно, - заметил я, имея ввиду уровень.

- Да... Был недавно один случай. Моего перса сильный НПС-колдун проклял. Настолько мощным проклятие оказалось, что играть моим персонажем стало невозможно. Пришлось заново начинать, хоть было и очень обидно. А Мигли, будучи другом, меня поддержал и своего перса тоже удалил. И вот теперь мы вдвоем снова нубы, хотя до этого были не самыми слабыми игроками.

- Обидно, однако... - задумчиво произнёс я.

- И не говори, Фиречка! - воскликнул Лумантик. - Истинная дружба, она такая. Если бы ты меня попросил удалить моего перса, я бы тоже даже не задумывался, - в глазах друида появилось обожание.

- Спасибо, Лум. Я оценил. А ты, кстати, откуда? Тоже из Иркутска? Или из Хабаровска какого-нибудь? - я усмехнулся.

- Ты почти угадал, Фирюшка. Немного южнее. Я живу во Владивостоке, но в скором времени собираюсь переехать в Москву, чтобы устроиться на работу. Так что можем в реале встретиться, - он невзначай положил мне руку на плечо.

Слава Шейдару, что в ближайший год на земле меня не будет, а то ненароком ещё найдёт - проблем потом не оберёшься.

Я осторожно снял руку друида со своего плеча, так и не ответив на предложение о встрече.

Лумантик обиженно нахмурился, и уже собирался что-то громко сказать, но я его опередил, задав первый вопрос, пришедший в голову:

- Ребята, а чего такие ники выбрали?

- А ты почему Фириан? - спросил дварф.

- С эльфийского переводится, как Темный Лорд. Скромно и со вкусом.

- Другого имени от тебя и ожидать было нельзя. Странно, что

ещё не Тёмный император или ещё круче -Тёмный Бог, например, - язвительно отозвалась эльфийка.

- Я думал об этих именах, - на полном серьёзе заметил я. - Но на эльфийском они не очень звучат, поэтому остановился на скромном Тёмном Лорде.

- Да ты... - Арианна хотела что-то сказать в мой адрес и, судя по всему, не совсем цензурное, но сдержалась и, вздохнув, холодным тоном произнесла: - Хотя... Разве можно ожидать чего-то другого от такого человека, как ты? - вздохнула девушка.

- Ой, как будто Арианна с эльфийского переводится, как Простушка Обыкновенная или Рабыня Туповатая, - я перешёл из защиты в наступление.

Девушка ненадолго замолчала, после чего уже не таким уверенным тоном произнесла:

- Речь сейчас идёт не обо мне, а о тебе. Так что...

- Извините, командир, но я просто задал вопрос команде и мне бы хотелось получить на него ответ, если вы не против, конечно.

Арианна мгновенно обернулась ко мне, и, по слегка подрагивающим крыльям изящного носика, я понял, что девушка находится в бешенстве и пора бы уже совершить тактическое отступление.

Но эльфийка сдалась первой:

- Не против, - она вновь отвернулась, причём с такой скоростью, что её светлые волоса взлетели вверх.

- Мигли? Грухтер? Лумантик?

- Ну, понимаешь... - друид слегка замялся, после чего, громко цокнув языком, продолжил: - Я хотел сделать себе такой же ник, с которым играл до этого - 'Лунный Романтик', но...

Парень сделал театральную паузу, выжидательно посмотрев на меня.

Видимо, он ожидал, что я, сгорая от любопытства, сразу же накинусь на него с допросами, думая лишь об одном: что же случилось с нашим знакомым?

Решив не расстраивать нашего друида, я, стараясь не засмеяться, театрально вздохнул, после чего с полным недоумением в голосе, скрывая так и просящийся на волю сарказм, спросил:

- Но что?!

- Он был занят, - посмотрев на меня расширенными глазами, грустно произнёс Лумантик.

- Да ты что? Как так-то? - я покачал головой из стороны в сторону.

- Да! - чуть ли не вскрикнул друид, и затем добавил: -

Поэтому я решил использовать сокращение. Лумантик - Лунный Романтик. Правда, здорово?

- Несомненно. Ты - гений, - на полном серьёзе заявил я, сдерживая смешок, и затем с силой хлопнул паренька по плечу.

Тот в ответ слегка покачнулся, а я тем временем, пока Лумантик не очнулся от моего хлопка и не начал рассказывать мне неинтересные подробности о том, как же он создавал свой ник, задал вопрос дварфу:

- Мигли?

- У меня всё просто. Я - фанат Толкиена, а если точнее - гнома Гимли. Имя Гимли в Миркане оказалось занято, поэтому я поменял буквы местами - получилось Мигли, - коротко и ясно произнёс тёмный гном.

- А почему тогда дварф?

- Люблю всё тёмное, - буркнул спереди Миг и затем замолчал.

- Понятно... Грухтер?

- Чистый рандом в генераторе имён, - весело произнёс орк. - Я по этому поводу вообще не парился.

После слов орка в воздухе повисла тишина, нарушаемая лишь звуком наших шагов и вызывающая в душе ноющее чувство тоски и безнадеги. За разговорами я особо не замечал давящей на мозги атмосферы подземелья, но сейчас...

Сейчас я мог насладиться этими чувствами сполна.

Я внимательно осмотрелся, стараясь избавиться от мимолётно охватившей меня паники.

Мы всё ещё шли по тоннелю, который хоть и стал меньше в размерах, всё же оставался достаточно просторным, чтобы мы, не касаясь его стен, спокойно проходили парами.

- Внимание, - спустя пару минут нагнетающей тишины, предупредительно произнёс голос дварфа.

Мы все разом остановились как вкопанные, ожидая объяснений Мигли.

- Впереди вижу выход из тоннеля, - произнёс дварф.

- Я ничего не вижу, - заметил голос Арианны.

Я, слегка выглянув из-за плеча стоящего передо мной орка, был вынужден согласиться с девушкой. Впереди была лишь абсолютная тьма без каких-либо намёков на пещеру.

- Так я тоже не вижу, - проворчал Миг. - Но я же дварф. У нас врождённая способность перса - чутьё на пещеры, поэтому через шестьсот метров будет выход из тоннеля.

- Я тебя поняла. Спасибо, что предупредил. Двинулись, - с легким нетерпением в голосе произнесла Арианна.

- Есть.

И по тоннелю вновь началось разноситься эхо от наших

шагов.

Меня пугала даже не сама пещера, нет - меня пугало то иррациональное чувство страха, от которого тревожно щемило сердце.

Я чувствовал, как учащается сердцебиение, как непроизвольно начинают подрагивать руки, с силой сжимающие ногтями древесину посоха, красное свечение которого не добавляло мне позитива.

Пару раз я пытался завязать разговор, но теперь уже страх не отступал, как в первый раз, а оставался на задворках сознания, продолжая пугать меня своей иррациональностью, поэтому наша не слишком оживлённая беседа быстро 'увядала'.

Учитывая тот факт, что я игрок бывалый, было очень странно бояться этого подземелья. В своей жизни, насыщенной многочисленными рпгэшками, я видывал данжи и с более мрачным антуражем, но подобных чувств никогда не испытывал.

А сейчас...

Я задумчиво почесал затылок, стараясь выкинуть из головы чувство паники.

Не иначе как ментальное воздействие, по-другому подобной реакции на данж я объяснить не мог.

Что ж... В очередной раз могу заметить, что Миркан - это вершина игровой индустрии. Игр подобных этой, я не видел негде.

- Ребята, - решил я наконец обратиться к своей команде по поводу чувств, которые вызывало подземелье. - У меня одного такого поганое чувство на душе?

- Не у тебя одного, - заметил дварф. - Я-то думал, что оно у меня только. Оказывается, что не я один здесь боюсь...

- Запишите в трусы и меня, ребята, - задумчиво произнёс орк.

- Плюсую, - с облегчением выдохнув, произнесла Арианна. - Никогда так себя не чувствовала.

- Мне тоже как-то не по себе, - с непривычной для него серьёзностью, заявил Лумантик.

- Так, а вот это уже очень интересно, - пробубнила себе под нос Арианна, после чего уже громко добавила: - Мигли, Грухтер? Вы же ветераны игры, как я поняла. Вы когда-нибудь подобное испытывали?

- Вот меня и пугает, что нет. Первый раз такое поганое чувство на душе, - сказал Грухтер.

- Хм... Это очень странно, - задумчиво произнесла девушка.

- Мы у выхода, кстати, - флегматично заметил дварф.

И действительно, за нашим очередным разговором я не заметил, как мы подошли и замерли возле выхода из тоннеля.

Я вновь выглянул из-за плеча орка и стал внимательно изучать местность, на которой сейчас находилось наше небольшое пати.

Мы стояли на пороге громадной пещеры, а впереди, насколько хватало слабеньких сил наших колец, позволяющих нам видеть в темноте, всё было заполнено матово-чёрной водой подземного озера, в котором, я уверен, водится куча всякой дряни.

- Подземное озеро, - тем временем констатировал дварф. - Довольно большое. Противоположного берега не вижу. Ширина, как минимум сотня метров, но я думаю, что больше.

- Лодка, - заметила Арианна, махнув рукой в сторону небольшой деревянной лодчонки, привязанной к самому берегу. - Идём к ней.

-Арианна, а ты уверена? - засомневался я. - Все-таки место уж очень странное. Надо бы разобраться с феноменом страха.

Нет, вы не подумайте, что я трус и всего боюсь. Просто место явно смахивало на ловушку.

И сейчас я разрывался на части. С одной стороны моё любопытство советовало мне поскорее узнать, что же за тайны скрывает пещера, с другой - моё здравомыслие говорило, что дальше идти не стоит, пока мы не разобрались с этим странным чувством страха.

Девушка на моё заявление обернулась, и, приподняв левую бровь, с насмешкой в голосе спросила:

- Что? Неужели ты боишься, Фириан?

Заметьте: подкалывать начала меня она...

- Да нет, просто я со своей головой дружу и считаю, что рисковать пати в первом же походе, когда риска можно избежать - по крайней мере, глупо, - спокойно заметил я.

- Да как ты смеешь так разговаривать с командиром?! - тотчас взвилась девушка. - Да ты...

Во взгляде эльфийки плясали молнии, дававшие моей пятой точке понять, что с ней сейчас произойдёт что-то неприятное.

Она, как всегда, оказалась права:

'**Игрок Арианна изгнала вас из группы**'.

Честно говоря, не думал, что её так легко вывести из себя.

- Хм, ну ладно, ребята. Удачи вам всем, - я помахал своему уже бывшему пати ручкой, после чего, ослепительно улыбнувшись, двинулся назад по тоннелю.

- Стой, Фириан! Я с тобой, - крикнул мне вслед голос Лумантика.

- Извини, приятель. Видимо, я - одиночка, - на секунду остановившись и повернув голову в сторону слегка обалдевших

игроков, заявил я.

Затем я повернулся и двинулся прочь, стараясь не обращать внимание на чувство паники, то и дело маячившее на задворках моего сознания.

Спустя пару минут, на протяжении которых я напевал себе под нос весёлые мотивчики песен и когда я уже отдалился на приличное расстояние от пещеры, я хлопнул себя по лбу, потому что наконец проснулся мой хомяк, который тут же начал выть: ты забыл забрать нашу прелесть!

Я остановился, как вкопанный, и, на секунду призадумавшись, развернулся, после чего бегом припустил обратно, к подземному озеру.

А что? Ятаган мне дорог даже не как вещь, а как память о закрытой высокоуровневой локации, где я так глупо про***л легендарный квест. Поэтому его срочно стоит вернуть.

Глава 13

Ангормонструм

- Ну, и ладно, - с лёгкой обидой в голосе произнесла я, смотря в спину удаляющегося Фириана. - Он нам не нужен.

- Начальник, я, конечно, понимаю, что авторитет командира - святое, но не перегнула ли ты палку? Тем более, парень в чём-то прав, - заметил дварф, обернувшись ко мне и смерив меня изучающим взглядом.

Взгляды всех трёх игроков теперь скрестились на моей персоне, чувствовавшей себя под подобным рентгеном крайне неприятно. Но я нашла в себе силы и полным уверенности голосом ответила:

- Может быть и прав, но нас сейчас не это должно заботить. Правильно, Мигли?

- Понял, командир. Лезть с вопросами больше не буду, - выставив руки в примирительном жесте, произнёс дварф.

- Тогда идём к лодке, - я вымученно улыбнулась, после чего добавила: - Меняем строй. Миг - остаёшься впереди, Гру - замыкаешь наше пати. Мы с Лумантиком идём в паре. Вопросы есть?

- Вопросов нет, - гаркнули дварф с орком.

Лумантик окинул меня презрительным взглядом, после чего пренебрежительно кивнул.

Видимо, ему не очень понравился тот факт, что наше пати ослабло на одного боевого юнита, которым являлся Фириан, что не маловажно.

Хочу сказать, что атмосфера в группе после ухода некроманта тут же сошла на нет. Это было видно по угрюмым лицам всего мужского контингента, начиная от дварфа и заканчивая обычно таким жизнерадостным друидом.

Может, этот противный парнишка Фириан и был невыносимым из-за своего характера, но то, что мы лишились ценного игрока - бесспорно.

И сейчас я даже корила себя за свою импульсивность, которая мне никогда не была свойственна.

Чтобы вывести меня из себя нужно очень постараться, но Лёша это смог сделать в рекордные сроки, за что его я даже немножко зауважала.

Возможно, он даже и прав насчёт этой всей ситуации и глупо рисковать ещё не сформировавшимся пати, когда риска можно избежать, но затем мы и играем, чтобы получать адреналин, а не отсиживаться в кустах, взвешивая шансы на успех.

Тем временем, пока я размышляла о правильности своего поступка с изгнанием Фириана, мы поменяли строй, после чего не спеша двинулись к лодке, осторожно идя по каменистому пляжу.

При каждом нашем шаге круглые камешки, на которые мы ступали, неприятно шуршали, заставляя нас нервозно озираться по сторонам в ожидании нападения неизвестного противника.

И то иррациональное чувство страха, которое мы испытывали, уж точно не добавляло спокойствия.

Но на нас вопреки ожиданиям так никто и не напал, и наша группа без приключений добралась до лодки, которая вблизи оказалась местами прогнившим корытом, что заставляло сомневаться в целесообразности использования данного средства передвижения.

- Мда, - подал голос дварф. - Не лодка, а корыто какое-то.

Я пожала плечами, после чего заявила:

- Другой нет. Залезайте.

После моих слов все трое игроков синхронно вздохнули, видимо, от безнадеги.

Затем Мигли и Лумантик сели в лодку, которая неприятно скрипнула, тем самым показывая, что переправить нас на противоположный берег она не обещает, а Грухтер наклонился над небольшим, диаметром в пару сантиметров, колышком, торчавшим из земли, и споро начал отвязывать от него покрытую зелеными водорослями веревку.

Закончив с этим нехитрым делом, орк распрямился и полез в лодку следом за двумя игроками, сев за одно из лежавших в ней весел.

За второе спустя мгновение с ворчанием сел дварф, видимо, поняв, что Лумантика просить об этом бессмысленно.

Смерив мою команду испытующим взглядом, я спустя мгновение села в лодку, после чего приказала:

- Поплыли.

Спустя пару минут, на протяжении которых дварф с орком с дружным хеканьем налегали на весла, а Лумантик рассказывал не какую-то историю из своей жизни, мы были уже в нескольких сотнях метрах от берега.

Слава богам Миркана лодка пока протекать не собиралась и исправно плыла к другому берегу.

Решив, что пока что моё чуткое руководство ребятам не требуется, я решила прошерстить гайды в поисках какой-либо информации насчёт странных чувств, охвативших наше пати на береге и не отпускающих нас до сих пор.

Вбив в поисковике '**Страх в данжах**', спустя несколько секунд

я начала копаться в большом количестве ссылок, любезно выданных мне поисковой системой игры.

Спустя пару минут поисков мною было найдено десяток сообщений, в которых упоминался наш случай: отсутствие монстров и чувство паники и страха, из-за которого все в срочном порядке валили из абсолютно разных локаций.

Особенно меня привлекло сообщение от игрока под ником **'Влад_Единственный1'**, который, несмотря на инстинкт самосохранения, всё же пошёл дальше и из-за этого огрёб по полной:

'Чё за фигня?

Я в нубскую локацию пошёл, чтобы пофармиться нормально. А вместо этого получил полное отсутствие монстров, ментальное воздействие, от которого я чуть ли не ссался, и одну очень большую проблему с щупальцами, которая вынесла меня за пару секунд.

В итоге я потерял весь шмот и туеву хучу опыта.

Я требую объяснений, возвращения моего шмота и очков опыта, а также моральной компенсации за потраченное мной впустую время!'.

Следом за этим сообщением шёл ответ админа:

'Доброго времени суток, Влад_Единственный1!

Вы наткнулись на Ангормонструма - уникального монстра, который обладает удивительной способностью: он использует ментальные атаки, тем самым вызывая чувства паники и страха, благодаря которым отпугивает всех других монстров локации.

Особенный Ангормонструм также тем, что после его смерти остаются ингредиенты, которые используются в высших алхимических рецептах, поэтому в целях соблюдения игрового баланса на территории материка он встречается редко и каждые 12 часов меняет своё местоположение. Из-за этого его можно встретить и в начальных локациях.

Формирование уровня монстра идёт по формуле: *'уровень локации + 20 уровней = уровень Ангормонструма'*.

Мы не можем удовлетворить вашу просьбу, так как никаких сбоев игрового мира 'Миркан' не было.

С уважением, администрация компании 'Лудус'.

Я закрыла гайды, обдумывая только что прочитанную информацию.

Неприятно это признавать, но наглый эльф оказался прав: надо было сначала поискать инфу, а потом уже лезть непонятно куда. А я...

- Арианна, может, вернёмся? - проблеял Лумантик, отвлекая

меня от тяжелых раздумий.

Я сфокусировала взгляд на нашем лекаре.

Лицо его было бледным, словно мел, зрачки расширены, лоб покрылся маленькими бисеринками пота, а всё его тело подрагивало так, словно он находился абсолютно голым на сильном морозе.

Я посмотрела на орка и дварфа, которые выглядели не лучше, но пытались не показать виду, что солидарны с мнением друида. Хоть по их глазам полным надежды, мне было понятно, что точку зрения Лумантика они полностью разделяют.

Странно... Я, помимо того неприятного чувства страха, маячившего на задворках сознания, ничего не чувствовала. А после прочтения гайдов меня и вовсе отпустило...

Видимо, я накаркала, потому что меня тотчас захлестнула волна паники, причём настолько мощная, что те чувства, которые я испытывала до этого, не шли ни в какое сравнение с тем страхом, который я ощущала сейчас.

Мне захотелось забиться подальше в какое-нибудь уютное местечко, под тепленькое одеяльце, выпить согревающий напиток и сладко задремать, забыв об этом рейде, как о страшном сне.

- Арианна, - Лумантик дернул меня за плечо, отвлекая меня от моих мечтаний. - Смотри! - он указал слегка подрагивающим пальцем на темную поверхность озера.

Я проследила за направлением его руки и уставилась на зловещее зеркало воды, по которому начала идти слегка заметная рябь, которая с каждым мгновением усиливалась.

- Это не хорошо, - стараясь не сорваться на крик от возрастающего чувства паники, попыталась спокойно произнести я. - Нам стоит свалить отсюда, как считаете?

- Конечно! - тут же воскликнули все члены пати, а Грухтер с Мигли, не ожидая приказа, стали ловко орудовать веслами, поворачивая нашу посудину в сторону берега, где располагался выход из пещеры.

Наше гнилое корыто со скрипом начало разворачиваться, а рябь тем временем только усиливалась, как и чувство страха, от которого я вся стала покрываться мурашками, а все мои члены начали слегка подрагивать.

Наконец, спустя пару долгих мгновений, лодка всё-таки развернулась и с крейсерской скоростью, стараясь побыстрее оказаться у самого берега, начала уходить от подозрительного места, с которого я не сводила озабоченного взгляда.

Но мы не успели...

Когда наша лодка была в двух сотнях метрах от берега, из-под воды на несколько мгновений с диким оглушительным ревом,

от которого мы все свалились на дно нашего корыта, выпрыгнул он - ангормонструм.

Это было огромное, длиной, в десяток метров существо, внешне напоминающее помесь осьминога с пауком!

Да, именно так!

Чудовище явно было сделано разработчиками, когда они было под наркотическим воздействием, потому что такое уродливое существо здоровый человек придумать просто не мог.

Морда ангормонструма представляла из себя мешанину, состоящую из длинных острых жвал, сетчатых зеленых глаз и уродливого вида выростов непонятного назначения.

Я поежилась от накрывшей меня очередной волны паники, со страхом продолжая рассматривать монстра.

Голова ангормонструма плавно переходила в длинное гибкое тело, заканчивающиеся несколькими десятками отростков, чем-то напоминающими щупальца осьминога.

- Аааа, - проорал Лумантик, крепко схватив меня за талию. - Мы все умрём!

Тварь тем временем уже погрузилась в тёмную воду озера, подняв огромную кучу брызг.

- Внимание, - крикнула я игрокам, отплевываясь от воды, случайно попавшей в рот. - Добраться до берега мы не успеем, значит, придётся принять бой здесь. Лумантик, твоя задача - лечить всех, Мигли...

Договорить мне не дал ангормонструм, молниеносно выпрыгнувший из воды в нескольких метрах от нашей лодки, и, в каком-то невероятном движении обхватив Мигли одним из своих щупалец, спустя мгновение погрузился с заоравшим не своим голосом дварфом в зловещие воды озера.

Мы шокировано замерли, уставившись на то место, где пару секунд назад ещё находился наш танк.

Похищение Мигли произошло настолько быстро, что мы ещё не успели отойти от шока, в который нас повергли действия ангормонструма.

- Миг! - наконец отойдя от ступора, в отчаянье проорал Грухтер в пустоту.

Крик орка привёл меня в чувство, и я, не теряя времени, тут же открыла рейдовый чат, после чего уставилась на профиль тёмного гнома, жизнь которого начала постепенно проседать.

Твою мать!

- Лумантик, живо лечи Мигли! Иначе он под водой подохнет! - с силой рявкнула я, хлопнув Лумантика по спине.

- Мы... Мы... - пропищал друид, испуганно посмотрев на меня.

- Соберись! - я зарядила друиду пощечину, от которой парень

слегка покачнулся.

Не знаю, что сработало: крик или пощечина. Да и не важно.

Важно то, что Лумантик покачал головой из стороны в сторону, и, злобно посмотрев на меня, поднял вверх посох, засветившийся зеленоватым светом, после чего зычно прокричал:

- Малое исцеление, Мигли! Среднее исцеление, Мигли! Большое исцеление, Мигли!

Я вновь посмотрела на жизнь тёмного гнома, шкала которой тут же перестала уменьшаться и начала медленно, черепашьими шагами, восстанавливаться.

- Продолжай в том же духе, Лумантик, - похвалила я друида, и затем обратилась к орку:

- Грухтер, нам нужно замочить эту гадину. Как только увидишь, что эта тварь выпрыгивает из воды - стреляй по ней из арбалета, и не скупись тратить абилки, иначе мы все здесь помрём.

- Понял, командир, - серьёзно кивнул орк, поудобнее перехватив арбалет.

И почему я не послушала Фириана?

Я вытянула из колчана, находившегося за спиной, стрелу с красным оперением, после чего наложила её на тетиву моего лука, застыв в ожидании ангормонструма и старясь взять себя в руки.

Видимо, эта тварь умела читать мысли, потому что уже спустя пару мгновений монстр с оглушительным ревом вынырнул из-под воды, вновь демонстрируя нам своё уродливое тело.

Сейчас нырять обратно, как в прошлые разы, он похоже не планировал. Вместо этого он посмотрел на меня, вызывая в моей душе очередную волну паники, после чего начал размахивать своими многочисленными щупальцами, в одном из которых был промокший насквозь Мигли.

Я молниеносно прицелилась, метя в зеленые глаза ангормонструма, и затем на выдохе выпустила стрелу, параллельно крикнув слова активации одной из моих абилок:

- Стрела леса!

'**Вы нанесли критический урон 50. Всего жизни у Ангормонструма 3510/3560**'.

Ничего себе! 3560 хитов! Замочить его нам, низкоуровневым игрокам, практически невозможно...

Но мы попробуем...

***

Я шёл по тоннелю, обдумывая свой поступок, который привёл к таким непредвиденным последствиям, как изгнание из пати.

В принципе, стоило, наверное, послушать Арианну: как-никак командир. Но ведь я по сути прав: соваться туда, где непонятно что происходит, не прочитав и не поискав предварительно никакой информации - глупо.

Я прислушался к себе, пытаясь оценить то и дело накатывающие волны страха, которые мне очень сильно не нравились.

- Надеюсь, что они не успели уплыть далеко от берега, - вслух, чтобы немного разбавить давящую на психику тишину, произнёс я. - Если они будут далеко - не поплыву за ними. Ятаган того не стоит.

Спустя полминуты я уже выходил из тоннеля, с интересом озираясь в поисках игроков.

Озеро было таким же спокойным, как и тогда, когда я оставил ребят на этом пляже, а вот лодка, которая раньше была привязана к берегу, находилась в нескольких десятках метров от берега.

Я внимательно присмотрелся к гнилому корыту, недоумевая, почему оно отвязано и где собственно находятся игроки, если лодка плавает тут.

У меня неприятно засосало под ложечкой, но я не придал этому особого значения, присматриваясь к лодке, которая казалась мне слишком подозрительной.

Спустя мгновение я понял, куда делись все игроки и почему лодка находится в нескольких десятках метров от берега.

На лодке безжизненно лежало четыре серых игровых куклы: Арианна, Мигли, Лумантик и Грухтер.

В большинстве ММОРПГ после смерти игрока появляется небольшое серое надгробие, на котором находится имя погибшего, а также при прикосновении к которому можно получить весь шмот, находившийся в мешке и на самом игроке в момент смерти, чем очень часто пользуются те же ПКшеры.

В некоторых же играх, как оказалось и в Миркане тоже, чтобы придать большей реалистичности, тела погибших остаются до тех пор, пока кто-нибудь не коснётся их, забирая весь шмот.

Но, вернёмся к нашим баранам... А точнее к игрокам... Хотя всё же нет, к баранам, потому что один очень умный некромант их предупреждал, а они не послушали.

Итак, что мы имеем... Четыре трупа, умерших подозрительной смертью, на подозрительного вида лодке, плавающей в подозрительном озере, которое находится в подозрительном подземелье.

Ладно, думаю, что ятаган того не стоит, поэтому...

Вырубив своего хомяка, который умолял меня быстро сплавать за беспризорным шмотом, ударом в челюсть и

убедившись, что он жив, повернулся, предварительно кинув на лодку прощальный взгляд.

Я уже было зашагал в сторону тоннеля, смело причисляя сегодняшний день к неудачным, но огромной силы рёв потряс своды пещеры, заставив меня остановиться от накатившего чувства страха.

Затем меня что-то очень сильно схватило за ногу и, сделав мощный рывок, от которого я тотчас упал на землю, не теряя времени, потащило ещё не успевшего опомниться меня по неприятно шуршавшим камням в сторону озера.

Глава 14

Я довольно быстро опомнился и, превозмогая боль от царапавших всё тело остроугольных камней, постарался перевернуться на спину, что было довольно тяжело сделать, учитывая то, что мою ногу обхватило и сильно сдавило непонятное нечто, быстро тащившее меня в направлении озера.

В конце концов, после нескольких тщетных попыток, мне всё же удалось слегка вывернуться, чтобы узреть жертвой какого чудища я стал.

Глянув на существо, которое радостно открыло пасть, предвкушая трапезу с главным блюдом в моем исполнении, мне хотелось выругаться...

Знаете, так хорошенько, с матом, чтобы хоть чуть-чуть успокоиться в данной ситуации...

Но, к сожалению, мой язык, онемевший от страха, напрочь отказался мне подчиняться, поэтому я тупо смотрел на довольно быстро приближающуюся ко мне пасть с многочисленными жвалами.

Когда до рта Ангормонструма оставались считанные метры, до меня, наконец, дошло, что стоит попытаться сопротивляться и постараться не стать завтраком для этого уродца.

Я направил на щупальце монстра, так неаккуратно тащившее мое драгоценное тело, посох некроманта, который, слава Шейдару, я не отпустил при падении, после чего громко, со всей мочи, проорал:

- Огонь!

Сфера на конце посоха налилась красным светом, после чего из нее оглушительным свистом вылетел небольшой бордовый сгусток энергии, который спустя мгновение уже достиг своей уродливой цели.

Перед глазами появилось сообщение об уроне, сопровождаемое громогласным ревом раненого монстра, от которого у меня заложило уши:

"Вы нанесли урон 8. Всего жизни у Ангормонструма 456/3560".

Щупальце меня отпустило, и я, мгновенно сделав перекат, молниеносно поднялся на ноги, после чего припустил что есть мочи в сторону тоннеля, в который, по моим прикидкам, эта громадина просто физически не могла забраться, и где я должен был быть в относительной безопасности.

Но, к сожалению, не тут-то было: очередное щупальце

ударило по земле в считанных сантиметрах от меня, взметнув огромную тучу камней и пыли, отрезая мне путь к спасительному выходу из пещеры.

Я быстро сориентировался и молниеносно сменил направление, побежав по каменистому пляжу, подальше от этой жуткой помеси кальмара с членистоногим.

Что ж... Судя по всему, нам с хомяком придётся импровизировать.

Похоже, что ребятам совсем чуть-чуть не хватило, чтобы уничтожить этого монстра, поэтому мне стоит попытаться закончить это за них.

Я злорадно ухмыльнулся, после чего, не сбавляя темпа, повернул голову, смотря за чудищем, которое уже успело оклематься и теперь плыло параллельно берегу, практически не отставая от меня.

Слегка развернув корпус, при этом продолжая бежать по каменистому пляжу, я наставил руку на чудовище, после чего громко прокричал:

- Поцелуй Призрака!

"**Вы нанесли урон 5. Всего жизни у Ангормонструма 451/3560**".

Выставив в направлении монстра посох, я громко выкрикнул:

- Огонь.

С того момента сообщения о нанесенном уроне посыпались на меня, как из рога изобилия.

Я на все сто процентов использовал всевозможные способы нанесения урона, начиная от моего немногочисленного магического арсенала, в котором было аж целых два заклинания, и заканчивая посохом, исправно посылающим в монстра сгустки бордовой энергии.

Изредка и я получал урон: мне припадало щупальцем, которое за один раз сносило приличное количество хитов.

Тогда меня спасало заклинание 'Пожиратель душ', частично восстанавливающее очки здоровья и спасая меня от такой неприятной вещи, как перерождение.

И вот так, бегая взад-вперед по каменистому пляжу, размахивая светящимся посохом и матерясь с пеной у рта, я провёл следующие минут десять.

- Поцелуй Призрака! - крикнул я в очередной раз, направив руку на небольшого монстра, вылезшего на берег.

Представляете... Оказалось, что у Ангормонструма есть парочка неприятных абилок, которые помогали ему восстанавливать жизнь, наносить большой урон и самое ужасное - призывать пару десятков своих миникопий, которые в несколько

раз были меньше самого монстра.

Несмотря на то что, урон эти твари наносили мизерный, проблемы они приносили - и притом очень большие.

Когда на тебя нападает два десятка тварей, хоть и с маленьким уроном - это всё равно огромная сила. Да и то, что они в отличие от своего папки могут вылазить на берег, очень неприятно.

- Огонь, - я направил посох на очередного клона, параллельно пытаясь уйти с линии атаки щупалец противников.

'**Вы нанесли урон 8. Вы убили миниАногормонструма. +20 очков опыта**'.

Отлично, осталась ещё пара клонов, и затем я грохну этого монстра.

Я вымученно улыбнулся, блокируя посохом удар ещё одной копии, затем, отскочив на приличное расстояние, послал в него ещё парочку энергетических шаров, и не дожидаясь результатов, когда тварь окочурится, переключился на следующего.

Самое противное было то, что Ангормонструм, пока я расправлялся с его детишками, не сидел без дела, и постоянно махал своими щупальцами, один раз чуть не отправив меня на перерождение.

Я тогда на мгновение отвлёкся на копию и не заметил, как со стороны озера мне прилетело огромное склизкое нечто, которое нанесло крит и оставило мне буквально десять хитов. Вот тогда я действительно подумал, что сейчас подохну, но по счастливой случайности закончившийся откат 'Пожирателя душ' вытащил меня из-за грани.

'**Вы нанесли урон 9. Вы убили миниАнгромонструма. +20 очков опыта**'.

Слава Шейдару, очередной клон окочурился.

'**Внимание! Вами получен новый уровень: 8! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 15!**'.

Да, за время боя я уничтожил столько тварей, что уже успел подняться на целых три уровня, хотя сейчас особой радости не выказывал, потому что целиком был сосредоточен на процессе боя.

Спустя ещё пару минут тяжелого сражения я расправился с последним клоном и победоносным взглядом посмотрел на Ангормонструма, предварительно увернувшись от его щупальца.

- Поцелуй Призрака! Пожиратель душ! Огонь! - выкрикнул я, с наслаждением смотря на сообщения об уроне, наносимые моими заклинаниями, которые с огромной скоростью начали уничтожать те немногочисленные хиты, которые ещё оставались у

Ангормонструма.

- Рраааа!!! - предсмертный рёв умирающего чудища огласил пещеру, заставив моё сердце радостно забиться.

'Вы нанесли урон 5. Вы убили Ангормонструма. +3000 очков опыта'.

'Внимание! За убийство легендарного монстра получены очки славы: 10! Получен статус: 'О вас знает узкий круг людей'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 9! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 20!'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 10! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 25!'.

'Внимание! За игру без смертей на протяжении 10 уровней получены очки славы: 10! Получен статус: 'Вас знают в некоторых деревнях'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 11! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 30!'.

'Вы получили достижение 'Охотник на драконов 1 ранга', для получения достижения 'Охотник на драконов 2 ранга' вам требуется уничтожить ещё 9 легендарных существ!

Бонус: +1 уровень.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 13! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 40!'.

Остановите землю: я сойду.

'А я ещё думал, что сегодня день не счастливый. Вот дурак то!'.

Я осмотрел недавнее поле боя, которое было полностью завалено оставшимся после смертей клонов лутом.

Затем, оторвав от всего этого великолепия взгляд, я перевёл его на самый берег озера, на котором уютно лежала небольшая кучка добычи, любезно оставленная Ангормонструмом после его смерти.

На подгибающихся ногах, под радостные визги хомяка, я кинулся к небольшой кучке лута, представляя каким он должен быть, учитывая легендарность монстра.

Чуть ли не в мгновение ока я оказался на самом берегу, после чего, затаив дыхание и скрестив пальцы на ногах, посмотрел на добычу, определяя её ценность.

'Щупальце Ангормонструма. Используется в легендарном алхимическом рецепте 'Цунами".

'Амулет Моряка. Прочность: 93/100. Тип вещи: редкая.

Эффект: +10% к скорости перемещения по воде'.

'Камень души Ангормонструма ур.40'.

Я осторожно взял в руку камень душ, внимательно рассматривая его.

Это был большой, размером с ладонь, чёрный огранённый аметист, внутри которого слабо брезжал зеленоватый огонёк.

Памятуя о том, что заклинание вызова позволяет призывать нечисть, здоровье которого равно всего лишь трети моего, я не спешил использовать камень душ, сейчас находящийся в моей руке.

Хотя, признаюсь, соблазн был немаленький.

В принципе, лут не разочаровал, учитывая, что это как-никак стартовая локация - всё очень даже неплохо. Особенно для нуба тринадцатого уровня.

Закинув весь легендарный лут в мешок, я стал ходить по полю боя, собирая оставшиеся трофеи, и даже один раз сплавал к лодке, забрав оттуда весь шмот моего бывшего пати.

Проблема пришла оттуда, откуда её не ждали: мой мешок не был рассчитан на такое количество добычи, поэтому всё я, к сожалению, унести просто физически не мог. Сейчас придётся делать самое нелюбимое занятие для моего хомяка: выбрасывать самое дешевое и оставлять самое дорогое.

Итак, что мы имеем... Двадцать три камня душ пятого уровня, семьдесят шесть щупалец, которые можно загнать за пару серебрушек каждое, девяноста три жвала, стоимость которых примерно такая же, плюс ещё снаряжение ребят, которое одно занимает больше половины мешка.

Понятное дело, что камни душ можно использовать прямо сейчас, чтобы они не занимали места; снаряжение пати по-любому будет дороже каких-то там щупалец, поэтому его следует тоже брать.

Итого, у меня занято шестьдесят три ячейки из ста, а все остальные тридцать семь можно заполнять вещами.

Старясь не заморачиваться, я быстро набрал максимальное для моего мешка количество щупалец и жвал, и, спокойно усевшись на землю, не обращая внимание на пищащего хомяка, стал рассматривать свой профиль.

Имя: Фириан

Статус: Свободный Игрок

Раса: Темный Эльф

Класс: Чернокнижник

Уровень: 13
Сила: 2 + (6) = 8
Ловкость: 3 + (3) = 6
Выносливость: 2 + (7) = 9
Интеллект: 21 + (5) = 26
Мудрость: 14 + (4) = 18
Количество свободных очков опыта: 40
Количество изученных заклинаний: 3
Количество жизни: 43/202
Количество маны: 257/405

Сорок свободных очков опыта - это сильно. На что же мне их потратить?

Сейчас огромнейшим соблазном было вложить все сорок очков в Выносливость, тогда моя жизнь повысилась бы с двухста двух до семисот шестидесяти двух, а здоровье петов увеличится соответственно с шестидесяти семи до двухста пятидесяти четырех.

А может: ну его всё? Возьму и реально прокачаю выносливость. В конце концов, мне придётся качать жизни, иначе могучего мага будут выносить с одного удара, и тут мне не помогут никакие заклинания.

Уж точно моему персу, как будущему некросу, не надо качать силу и ловкость, но вот всё остальное...

Решено: сейчас вкладываю всё в выносливость, а затем буду кидать очки опыта в мудрость.

'**Желаете вложить очки опыта(40) в Выносливость?**'.

- Да, - произнёс я, ещё раз взвесив все плюсы и минусы.

'**Количество жизней увеличилось**'.

Такс... А теперь заглянем ещё раз в мой профиль...

Количество жизни: 762/762
Количество маны: 269/405

- А теперь заклинание, - произнёс я вслух, после чего, взяв первый попавшийся камень душ, громко выкрикнул: - Вызов Нечисти.

Сначала ничего не происходило, но спустя секунду черный камень стал покрываться маленькими зеленоватыми трещинами, которые с каждым мгновением становились всё больше и больше.

Спустя пару секунд он затрещал, словно яичная скорлупа при вылуплении птенца. А затем... Он просто превратился в пыль, тут же осевшую на землю.

Я уж было подумал, что заклинание не сработало, но спустя пару мгновений прямо передо мной, в том месте, где осела пыль, образовалась небольшая воронка, откуда начал неторопливо подниматься голый скелет миниАнгормонструма.

Вылазил из ямы он довольно комично, но я не смеялся, внимательно наблюдая за его потугами, словно отец за успехами своего маленького сына.

Окончательно выбравшись из-под земли, пет уставился на меня своими белесыми глазами, ожидая приказа.

- О-бал-деть, - по слогам произнёс я, радостно наблюдая за моим маленьким Ангормонструмом.

Я взял ещё один камень и повторил процесс. Затем ещё раз и ещё раз...

Следующие несколько часов я сидел на земле, ожидая, пока мана восстановится до ста единиц, после чего вызывал ещё одного пета в мою небольшую армию.

Понятное дело, что тупо сидеть, ничего не делая, и ожидать очков маны - занятие глупое, поэтому я не без удовольствия лазил во всевозможных настройках моей нечисти, подстраивая интерфейс управления под себя.

В итоге, спустя пару часов, у меня получилось двадцать три прислужника, каждый из которых наносит урон, равный одной единице в секунду.

Согласен, что это не так уж много, но если сложить суммарный урон в минуту...

Я мечтательно зажмурился, слегка причмокнув.

Тысяча триста восемьдесят единиц урона за одну минуту - это сила. А если ещё считать и мой урон - вообще сказка.

Также каждому пету я дал персональное имя, которое являлось его порядковым номером, а также абсолютно для всех ввёл единые команды, так что профиль каждого из моей армии мертвецов выглядел теперь таким образом:

Имя: Первый (Второй и т.д)
Статус: помощник некроманта
Вид: миниАнгормонструм
Урон/секунда: 1
Количество жизни: 254/254
Атака: Фас
Возвращение к хозяину: Ко мне

- Ну что, бойцы тьмы? - обратился я к своим верным подданным. - Пошли отсюда?

Естественно, их реакции я дожидаться не стал, так как мозгов у моих петов не было в принципе.

Встав с земли и слегка отряхнув свой стильный черный балахон от сероватой пыли, я медленно, на затекших ногах, двинулся в сторону тоннеля, стараясь поскорее оказаться на свежем воздухе.

Всё моё воинство двинулось за мной. Это я понял, не

оборачиваясь, просто услыхав шум, который издают петы, ступая по шуршащим камням.

- А теперь пять минут ходьбы по тоннелю, - констатировал я вслух, войдя в тоннель.- Что бы мне поделать, чтобы провести это время с пользой? В интерфейсе вашем я уже полазил...

Я хлопнул себя по лбу от внезапно пришедшей в голову мысли.

- Я ведь в умения своего перса не заходил! Там же наверняка появилась ещё одна единица таланта, а значит - новое заклинание!

Не откладывая приятное дело в долгий ящик, я тут же зашёл в умения персонажа.

'Внимание! Вы зашли в умения персонажа! Количество единиц таланта: 1. Сейчас вы имеете возможность выбрать одно заклинание из трёх предложенных, разблокировать ветку вызова или разблокировать ветку крови.

1. Молния Тьмы первого уровня! Время на каст: 5 секунд. Затраты маны: 30.

Эффект: наносит выбранной цели магический урон 60 единиц.

Дополнительный эффект: замедляет противника на 10%

Откат заклинания: 2 минуты.

2. Призрачный Клинок первого уровня! Время на каст: 5 секунд. Затраты маны: 20.

Эффект: оружие, на которое накладывается это заклинание, приобретает +20 % дополнительный урон, на 30 секунд.

Откат заклинания: 5 минут.

3. Пелена Смерти первого уровня! Время на каст: 10 секунд. Затраты маны: 30.

Эффект: создает щит в 100 единиц.

Откат заклинания: 10 минут'.

- Молния Тьмы, - даже особо не задумываясь, произнёс я.

'Вы действительно хотите изучить заклинание Молния Тьмы первого уровня за 1 единицу таланта?'.

- Да.

'Вы изучили заклинание Молния Тьмы первого уровня! -1 единица таланта. Количество единиц таланта: 0. Для получения следующей единицы таланта вам следует набрать 15 уровень.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю!

'Желаете добавить заклинание 'Молния Тьмы первого уровня' в слот активных заклинаний?'.

- Желаю.

'Внимание! Заклинание 'Молния Тьмы первого уровня' добавлено в слот активных заклинаний! Количество свободных ячеек слота: 1/5

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением'.

Супер! Так, а это что?

'Внимание! Вы имеете возможность улучшить заклинания: 'Поцелуй Мертвеца первого уровня' и 'Пожиратель душ первого уровня'.

Для улучшения заклинания вам следует обратиться в Гильдию Магов.

Вам доступно задание 'Нет предела совершенству'. Тип задания: обычное.

Условия: посетить Гильдию Магов в Мюрхане и улучшить хотя бы одно заклинание

Награда: +700 очков опыта, редкое пассивное умение

Принять задание?'.

- Принять, конечно! - заявил я, дочитав сообщение до конца.

'Задание принято. Удачной игры!'.

Квесты карман не тянут. Не захочу выполнять - удалю, а так мне всё равно в Мюрхан по пути.

Кап!

Со свода тоннеля мне прямо на голову упала капля ледяной воды.

- Да чтоб тебя, - процедил сквозь зубы я, проведя рукой по волосам.

Кап!

Ещё одна капля плюхнулась мне на голову.

- Ну, всё! - я с силой надвинул капюшон на голову, чтобы избавить свою шевелюру от холодного душа.

Кстати, пока я разбирался со своим персом, я уже подошёл к самому выходу из данжа, поэтому до моего слуха начали доноситься весёлые голоса и раздаваться различные приказы.

Я, щурясь от ярких солнечных лучей, сделал пару шагов и вышел из пещеры, перед ясны очи двух десятков нубов пятнадцатого - двадцатого уровня, которые все замолкли, ошарашено уставившись на мою персону и на моих петов, не отстающих от меня ни на секунду.

Один, по-моему, даже дернулся, чтобы достать оружие, но его сотоварищ, стоявший рядом, быстро переубедил игрока, дав тому ощутимую затрещину.

- Кто это? - прошептала сексапильная эльфийка с большими зелеными глазами, с недоумением смотревшими на меня.

- Игрок какой-то, - заметил гном, стоящий рядом с ней и с

таким же взглядом наблюдающий за мной.

Да что это такое?

Я обернулся, но, не увидев ничего кроме моих петов, повернул голову обратно, с недоумением посмотрев на игроков.

- Фириан, тринадцатый уровень... - тем временем продолжил гном. - Я бы сказал, что он босс локации какой-то, а не нуб тринадцатого уровня.

- Выглядит он жутко, - добавил тот парнишка, который при моём появлении схватился за оружие. - Балахон, посох, и куча нежити... Вылитый Властелин Тьмы.

До меня только после слов парнишки дошло, почему игроки впали в такой транс.

Представьте себе картину: тёмный зев пещеры; внезапно оттуда выходит человек в чёрном балахоне с капюшоном, закрывающим верхнюю часть лица; в руках он держит посох со сферой, светящейся кровавым цветом; за ним выползает толпа нечисти, которых и при жизни назвать красавцами нельзя было, а после смерти - и подавно.

Стараясь не хихикнуть, я, сопровождаемый свитой из петов, торжественно двинулся навстречу толпе игроков, которые, поняв мои намерения, услужливо расступились перед моей персоной.

Все игроки, не отрывая взгляда, смотрели на меня.

А я тем временем прошёл через толпу и продолжил движение, стараясь услышать, о чём они стали шептаться у меня за спиной.

- Ты видел его глазищи? Это что-то! - прошептал один голос.

- Да, страшный тип. Капюшон полностью лицо скрывает, но глаза ярко-зеленым светятся, да так, что мне даже чуток стрёмно стало, - добавил другой.

- Я думаю, что парень в игру очень много задонатил, потому что на тринадцатом уровне с таким шмотом не гуляют, - заметил третий.

Дальнейшего разговора я не слышал, потому что уже довольно далеко отошёл от группы игроков.

Хм... Интересно, а как я со стороны действительно выгляжу? После слов игроков меня очень заинтересовал этот вопрос.

Я вызвал окно профиля, после чего стал внимательно изучать внешний вид своего аватара.

Скажу честно: выглядел я впечатляюще.

Покрытый кровавыми рунами чёрный балахон, капюшон которого полностью скрывал моё лицо, будто бы под ним находилась первозданная тьма. В её глубине огромными изумрудами зловеще сверкали мои глаза, которые выглядели слегка потусторонне. В руках у меня находился искусной работы

резной посох, на конце которого багровым пламенем сияла хрустальная сфера. А ещё за мной стояла армия мертвецов.

Не думал, что выгляжу столь неординарно, но такой стиль мне определенно нравится.

И да, тот парень действительно был прав: я чем-то походил на Властелина Тьмы.

Я на мгновение приостановился, затем весело оскалился, вспомнив перевод своего ника, после чего вновь, как ни в чём ни бывало, продолжил путь в Мюрхан, дабы очистить свой мешок от многочисленного лута и заодно заглянуть в Гильдию Магов, чтобы обновить свой магический арсенал.

Помимо посещения города, я больше ничего не планировал, потому что в этой игре быть уверенным на все сто - невозможно, а значит и заглядывать наперед - глупо.

Как оказалось через несколько минут, моя идея не была лишена смысла...

- Стоять! - спустя пару минут ходьбы, когда я уже подошёл к самым воротам города, приказал командир небольшого отряда стражников.

Отряд этот состоял из четырёх рыцарей-НПС, закованных в блестящие латы с изображенным на них гербом, в виде стоящего на задних лапах и грозно рычащего льва. Трое стражников имели восьмидесятый уровень, а четвёртый, который как раз-таки ко мне и обратился - сотый.

Выглядел он довольно внушительно: суровый дядька в серебристых латах, с длинной алебардой на широком плече.

- Что случилось, командир? - искренне удивился я.

- Согласно закону номер триста четырнадцать Устава Мюрхана, стражники имеют право задерживать личностей, коих они считают подозрительными, до того момента, пока их дела не будут рассмотрены в городском суде, - сухо произнёс начальник стражи.

- Эта какая-то ошибка, начальник... Я разве подозрительная личность? Да и...

Я замолк, умом понимая тот факт, что я как раз-таки выгляжу очень подозрительно. Настоящие стражники даже париться не стали бы - грохнули меня и всё, а эти в суд хотят отвезти.

- Сколько по времени занимает этот суд? - с сожалением вздохнув, поинтересовался я.

- От трёх дней, - пожав плечами, спокойно произнёс стражник.

Что?! Три дня?! Да это вообще беспредел!

- А сколько будет стоить выкуп? - затыкая рот орущему хомяку, вопросил я. - Чтобы время не терять.

- Взятка должностному лицу, - сухо заметил начальник. - Заключение сроком на одну неделю.

Не, ребята, мне с вами не по пути: я в тюрьму не пойду.

Я тяжело вздохнул и медленно начал подходить к воинам, всем своим видом показывая, что покорился судьбе, но затем резко остановился, выставил вперед, в сторону стражников, две руки, в одной из которой был зажат посох, и нараспев прокричал:

- Огонь! Молния Тьмы! Поцелуй Призрака! Пожиратель душ! Фас! Первый, ко мне!

Я молниеносно развернулся, не ожидая ответной реакции стражников, и дал такого стрекоча, что меня сейчас можно было принять за профессионального бегуна.

За спиной я услышал грохот, визги, и звуки взрывов - все мои заклинания достигли цели, а петы пошли в самоубийственную атаку.

Как не жаль мне было расставаться со своим войском, но своя шкура однозначно дороже: не готов я умирать ради мертвецов пятого уровня. Одного пета, который сейчас исправно бежал за мной, оставил - и то хлеб.

- Держите его! - проорал уже где-то далеко за спиной стражник.

Я ускорился, держа курс на густой зелёный лес, в котором найти меня будет довольно проблематично.

Нет, будь я обыкновенным игроком - можно было бы попасть в тюрьму, нажать кнопку логаута и несколько дней не заходить в игру. Но у меня такой возможности нет, а сидеть минимум неделю в тюрьме, вместо того, чтобы исследовать этот прекрасный виртуальный мир - нет уж, увольте.

Я продолжал бежать, не обращая внимания на многочисленные сообщения моего боевого чата, который показывал, что мои петы ещё не все окочурились, продолжая исправно наносить урон стражникам. Поэтому я был очень удивлён, когда перед глазами появилась огромная надпись, полностью закрывающая весь обзор:

'Вы убили стражника Мюрхана. +100 очков опыта.

По отношению к вам применены штрафные санкции: - 10 000 Репутации с Парнской империей, статус 'Разбойник Парнской империи'.

Внимание, Игрок! Вы выбрали путь насилия и убийств, с этого момента за вашу голову обещана награда. Против вас ополчились все гильдии империи. Берегитесь!'.

Твою мать!

Глава 15

Теперь мне уже казалось, что посидеть в тюрьме недельку - было не таким уж плохим вариантом.

Подумать только: за мной теперь будут охотиться все гильдии империи, начиная от гильдии убийц и заканчивая гильдией наемников.

И самое ужасное, что теперь любой игрок может меня убить, не получая красного ника, то есть охотники за моей головой теперь появятся ещё и среди игроков.

'Нужно срочно валить из империи... - подумал я, забегая в небольшую чащу леса и осматриваясь в поисках временного укрытия от стражников. - 'Вопрос только: как? Мюрхан, являясь столицей, находится в центре Парнской империи, которая, как я уже понял, отнюдь не маленькая. Значит, мне, нубу тринадцатого уровня всего-навсего придётся пройти пешком огромное количество километров, огибая все населенные пункты и локации, которые представляют для меня опасность, а таких здесь... все. При этом у меня нет карты, а за мной по пятам идут представители различных гильдий.

- Твою мать! - от безнадеги взревел я, со всей силы стукнув кулаком по стволу ближайшего дерева.

Тут же последовала матерная тирада в моём исполнении, потому что ствол дерева оказался твёрдым (удивительно, правда?). Всё это происходило под бездумным взглядом пета, наблюдающего за мной.

- Ты слышала? - вдруг произнёс мужской голос в нескольких десятках метров от меня.

Я заткнулся, застыв в ожидании, и стал прислушиваться.

- Да, здесь кто-то есть, - констатировал женский голос. - Эй, кто бы ты ни был, выходи! - в голосе незнакомки прорезались требовательные нотки.

Я присмотрелся к игрокам, которые были уже довольно близко, чтобы я смог рассмотреть их.

Мужчиной оказался высокий, под два метра ростом, человек, одетый в превосходную серебристую броню и державший в руках мощный арбалет. Он постоянно водил его из стороны в сторону, ожидая внезапного нападения. Ник над головой парня гласил:

'**Никита23, Воин, 73 уровень**'.

Девушкой оказалась орчанка, которая отличалась от обычной женщины лишь слегка зеленоватой кожей, да небольшими белоснежными клыками, слегка торчащими из-под верхней губы.

То, что все женские особи оркского племени являются уродинами - полный бред. И доказательство сего факта стояло сейчас передо мной, слегка сморщив носик и подозрительно сощурив глаза.

Одета незнакомка была в коричневую кожаную броню, которая выставляла напоказ практически всё тело девушки и скрывала лишь самое сокровенное. Так что можно сказать, что это были даже не доспехи, а своеобразный топик и очень короткие шортики.

В руках статная орчанка держала лёгкий, узкий меч, острие которого сейчас был направлено вниз. Но, судя по слегка подергивающемуся от нетерпения лезвию, она в любой момент была готова отразить нападение неизвестного врага.

Ник над головой зелёнокожей красотки гласил:

'**Мариана, Разбойник, 76 уровень**'.

Девушка была разбойником, или рогой, как называют этот класс заядлые геймеры. Её самой интересной способностью является вход в стелс: увеличение собственной скорости во много раз, поэтому связываться с этими ребятами - себе дороже.

- Если ты сейчас же не выйдешь... - судя по судорожно сжатым губам, орчанка начала терять терпение.

Тягаться с ними я не могу, а уйти от роги семьдесят шестого уровня - не смешите.

- Я выхожу, - я медленно, крепко сжимая в одной из ладоней древесину посоха, поднял руки над головой, как это принято в фильмах-боевиках, после чего вышел навстречу этому странному дуэту.

- Посох на землю положи! - потребовал здоровяк, демонстративно направив на меня арбалет.

Дождавшись, пока я медленно положу посох на землю и затем выпрямлюсь, воин продолжил:

- Кто такой?

- Фириан, некромант, тринадцатый уровень... - начал перечислять я, демонстративно загибая пальцы на руках.

- Не дури, паренёк, - перебила меня орчанка. - Нам это неинтересно. Давай ты лучше расскажешь, что ты здесь, в локации для взрослых, делаешь? Нубятник в противоположной стороне, - Марианна махнула рукой в том направлении, откуда я убежал.

- От стражи убегал: одного стражника случайно завалил, и теперь за мной любой НПС будет гнаться. Причём не только Мюрхана, но и всей империи, - скороговоркой выпалил я, открыто посмотрев сначала в карие глаза Никиты, а затем в голубые - орчанки.

- Ну, ты и попал, парень, - усмехнулся Никита.

- А награда за твою голову какая? - деловито спросила орчанка, не обращая внимания на слова своего напарника.

- Мариана, успокойся! Парню и так не повезло, а ещё ты тут со своими шутками, - гигант укоризненно посмотрел на девушку.

Та в ответ нахмурила брови, после чего серьёзным тоном произнесла:

- Кит, это не шутка была. Я серьёзно. А вдруг мы сможем заработать прилично.

Никита проигнорировал высказывание амазонки, перевёл на меня взгляд и затем с интересом спросил: - Что дальше делать собираешься?

- Понятия не имею. От стражи убежал, теперь нужно как-то из империи валить, а у меня ни карты, ни уровня нет.

- Даже не думай, Кит, - предостерегающе заметила орчанка, посмотрев на своего напарника.

- Да ладно тебе, Мариана. Человеку помощь нужна, - улыбнулся Никита, посмотрев на свою насупленную подругу.

Он посмотрел на меня и начал учить меня выживать:

- Слушай и запоминай, парень. Двигайся на юг - это самое оптимальное решение: патрули из столицы знают, что ты побежал на север, значит, если будешь двигаться в южную сторону - у тебя будет больше шансов остаться незамеченным. Обогни столицу по дуге в несколько километров. Сильно в леса не углубляйся: локации там для тебя опасные, но близко возле Мюрхана по понятной причине проходить тоже не стоит, - Никита в воздухе начал рисовать маршрут моего движения. - Далее, имперских патрулей, конечно, стоит опасаться, но не так как убийц или геймеров. Особенно опасны для тебя последние: игроки, которые ради получения репутации императора, - заметив мой недоуменный взгляд, он усмехнулся и продолжил: - Да, Фириан. За поимку врагов империи, а именно таким ты и являешься, можно получить хоть и мизерные, но, всё же, очки репутации, поэтому ты понимаешь в какую задницу ты угодил... - Никита многозначительно посмотрел на меня, после чего продолжил: - Тебе повезло, что ещё утро и в игре небольшое количество игроков, поэтому до вечера тебе нужно будет преодолеть рекордное расстояние, это понятно?

Я слегка кивнул, находясь в лёгкой прострации от степени той задницы, в которую я попал из-за своей невнимательности.

- Хорошо, слушай дальше. Держись от населённых пунктов подальше: любой крестьянин, увидев твоё лицо, тут же с вилами кинется на тебя. Питание добывай в лесу, заодно навык кулинара прокачаешь. В принципе, это всё. Лови прощальный подарок!

'Игрок Никита23 передал вам файл. Желаете просмотреть?'.

- Желаю, - вздохнув от накатившего чувства безнадеги, произнёс я.

Файл, который прислал мне Никита, оказался поистине царским подарком - картой всей Парнской империи. Подобные вещи и в обыденной жизни очень ценятся, а в моей ситуации - они не имеют цены.

- Спасибо, - искренне поблагодарил я, автоматически внося парня в список друзей.

- Давай, малыш, иди, выживай, - Никита напутственно помахал мне рукой, после чего повернулся к орчанке и уже ей сказал: - Пошли отсюда, нам за оставшиеся три дня нужно успеть дофармиться до сотого уровня.

Та в ответ кивнула, и два игрока двинулись в одном, понятном только им направлении, не обращая на меня и моего пета больше никакого внимания.

Я последовал их примеру и, подняв оружие с земли, тоже вместе с моим прислужником покинули поляну, на которой я непростительно долго задержался.

Дофармиться до сотого уровня за три дня? Через неполные четыре будет 20 июля - день обновления. День, когда откроется королевство Климас с его многочисленными бонусами и квестами.

Может, в отместку ребятам надо было немного информации по поводу королевства дать? Хотя, чего уж сейчас думать: они же уже ушли.

- Твою мать, - прошипел я, когда случайно оцарапал лицо об торчащую ветку. - Вот же везение, - я смачно сплюнул на землю, после чего продолжил свой длинный путь, вспоминая наставления Никиты о том, что за сегодняшний день нужно преодолеть максимальное расстояние.

Следующие несколько часов я тащился по лесу, огибая Мюрхан по огромной дуге, периодически прячась от многочисленный патрулей возле столицы, которые, судя по услышанным мной разговорам, искали мою скромную персону.

Наконец, город остался за спиной и я, воодушевленный тем, что до сих пор жив, слегка улыбнулся. Никита оказался совершенно прав: в южном направлении от города патрулей практически не было, поэтому особо часто мне прятаться не пришлось.

Слегка осмелев, я принял решение выйти на главный тракт и продолжать двигаться уже по нему.

Мощеная камнем дорога хоть была и не самой удобной

дорогой в мире, но уж точно лучше, чем те железные тропинки. Моя скорость тут же увеличилась в несколько раз, а моё настроение начало постепенно улучшаться. Всё было, конечно же, хуже некуда, но я ведь пока жив, а это, однозначно, не может меня не радовать.

Внезапно раздавшийся шум из-за спины прервал мои размышления и заставил меня резко податься влево, пропуская вперёд одинокого всадника. Тот, заметив меня, натянул поводья своего взмыленного гнедого коня, после чего быстро его развернул, смерив меня радостным, даже торжествующим взглядом.

Всадник был рыцарем-НПС, закованным в блестящие латы с тем самым гербом, который я видел у столичных стражников. Керин 45 уровня, таков был его ник, был одним из тех преследователей, которых отправили за мной вдогонку.

Спешившись, он вытащил меч из своих ножен и, радостно оскалившись, медленно двинулся мне навстречу.

Я смотрел в его молодое, с коротким беловатым пушком над верхней губой, лицо, слегка опешив от той ненависти, которую излучали его зеленые глаза.

Остановившись в нескольких метрах от меня, он пафосно вопросил:

- Ты тот негодяй, что погубил одного из моих собратьев стражников?

- Нет, - наконец собравшись и приготовившись к самому худшему, спокойно ответил я.

- Не лги мне, грязный некромант. Отрыжка Шейдара, я вижу твою чёрную душонку насквозь. Отвечай! - голос парнишки в конце его краткой тирады дал петуха.

Скрывая улыбку, я начал делать то, чем в идеале овладел за несколько лет усердной практики - выводить людей из себя, тем самым имея возможность увидеть слабые стороны человека.

- Нет.

- Как нет... - недоуменно произнёс Керин. - Этого не может быть. Сознайся, пока не поздно, тёмная тварь.

- А что будет, если я сознаюсь?

- Я помогу тебе очистить твою грязную душу от всех злодеяний, запятнавших её, и она вознесётся в чертоги самого Алиана.

- На костер отправишь что ли? - быстро смекнул я.

- На костер самой святой инквизиции! - с почтением в голосе воскликнулфанатик.

- Ну, вот тогда сам и иди на свой костер, а я никого не убивал, поэтому оставь меня.

И это был не совсем обман, потому что стражника убил не я, а мои петы, так что теоретически не я убил того патрульного. Я был виноват в смерти, но не убивал.

Именно с такой логикой я прошёл мимо ошарашенного Керина, продолжив свой путь на юг.

После того, как я прошёл пару десятков метров, до фанатика инквизиции наконец что-то дошло: я услышал позади себя звонкий цокот копыт и настойчивый голос:

- Эй, подожди. Ты... ты...

Я не обращал внимания на назойливого парнишку, продолжая двигаться в нужную мне сторону. Мой пет ни на секунду не отставал от меня, быстро передвигая своими костяными отростками.

- Я тебя не отпущу, - грозно проорал мне на ухо подкравшийся сзади Керин.

- И что ты сделаешь? - не поворачивая головы и не останавливаясь, поинтересовался я.

- Я тебя убью, - неуверенно произнёс паренек.

- Кишка тонка... - заметил я.

В ту же секунду что-то сильно ударило меня по затылку, заставив меня повалиться на дорогу. Слава Шейдару, я успел выпустить посох из ладони и выставить перед собой руки, поэтому упав (замечу, что падение было довольно болезненным) отделался лишь парочкой ушибов да ссадин, и не расшиб свою самую важную часть тела. Не знаю, как бы повела себя игра, если бы я все-таки расшиб голову. Умер бы или нет, но боль была бы точно адской.

Застонав, я медленно перевернулся на спину и уставился в испуганные глаза паренька. В них так и светился вопрос, наполненный паникой: я его не убил? Но вслух он, увидев, что умирать я пока не собираюсь, произнёс:

- Ну, что - до сих пор думаешь, что у меня кишка тонка? - голос Керина вновь дал петуха.

Мне так и хотелось сказать: 'иди молочко с губ вытри', но вместо этого добавив в голос побольше испуга, быстро выпалил:

- Нет. Ты - великий воин, пожалуйста, только не убивай меня!

- То-тоже, - на губах паренька заиграла торжествующая улыбка.- Раз так, вставай и идём со мной!

Я, опираясь на руки, сначала сел на корточки, а затем напряг икры и начал медленно вставать. Ноги слегка тряслись после моего падения, но мне всё удалось встать и, гордо расправив плечи, с вызовом во взгляде посмотреть на сразу же стушевавшегося НПС.

- Нет, я никого не убивал, поэтому с тобой не пойду, - чётко,

выделяя каждое слово, произнёс я.

- Тебе мало?!- сорвавшись на визг, воскликнул Керин. - Так я могу добавить.

Я молниеносно поднял с земли посох и приставил его к горлу растерявшегося парня. Мой пет (может, ему имя подобрать? Всё равно у меня он только один) почувствовал накалившуюся обстановку и грозно зарычал.

Керин вмиг побледнел, уставившись на меня раскрытыми от ужаса глазами.

- Слушай сюда, слюнтяй в доспехах, - произнёс я.- Одно движение - и ты мертвец. Так что разворачивайся и топай отсюда! Тебе всё понятно?

- Да, - проблеял уже даже не побледневший, а посиневший от страха паренёк.

- Тогда вали, - я отнял посох от горла Керина, и, не обращая больше на того никакого внимания, медленно подошёл к гнедому, изредка пофыркивающему, красавцу.

Конь недорыцаря с недоверием посмотрел на меня, после чего насмешливо фыркнул и развернулся ко мне пятой точкой, недвусмысленно хлестнув мою персону своим длинным хвостом.

- Хорош жеребец, - вслух заметил я.

- Вообще-то это кобыла. Её зовут Звездочка, - пролепетал за моей спиной Керин.

Я молниеносно развернулся и, гневно уставившись на рыцаря, с недовольством в голосе произнёс:

- Ты ещё здесь?!

- Ну, да... Господин некромант, у вас же моя лошадь.

- Вали отсюда, пока я добрый. И про лошадь забудь. Тебе понятно? - грубо спросил я.

- Но...

- Никаких но, сопляк! Твоя кобылка - теперь моя кобылка.

- Я тебя ненавижу, тварь! - вдруг с неведанной доселе смелостью произнёс Керин, после чего тут же смачно сплюнул мне под ноги. - Мы ещё увидимся, и я тебе обещаю, что я или любой представитель рода Минтеркин в следующий раз увидит цвет твоей крови, - он резко развернулся и двинулся в том направлении, откуда и пришёл.

Странно вообще всё это: Керин, как и любой НПС Парнской империи, испытывает ко мне ненависть, то есть по идее он должен был с мечом кинуться на меня, даже если бы у него не было шансов на победу. Не говоря уже о том, что рыцарь сорок пятого уровня, а я всего лишь тринадцатого.

Понятное дело, что в реальной жизни не каждый человек, испытывающий ненависть по отношению к другому, тут же

кинется того убивать.

Но ведь это игра. На это ведь рассчитывают игроки: любого НПС легко просчитать, потому что он действует по определенному алгоритму. А если это правило не соблюдается, то тогда игра больше напоминает реальную жизнь, от которой многие так старательно пытаются уйти.

Хм, об этом стоит подумать... Так, а это что?

'Внимание! Вы навлекли на себя гнев рода Минтеркин. Теперь в независимости от вашего нахождения, представители рода всё равно будут пытаться вас уничтожить.

Получен статус: 'Враг рода Минтеркин'.

Внимание! Вам доступно задание 'Война родов'. Тип: эпическое.

Желаете просмотреть?'.

- Сейчас, только кобылку оседлаю и сразу же прочитаю, - вслух заметил я, параллельно подходя к лошади и начиная копаться в интерфейсе её управления.

Прикольно, конечно. У меня всего лишь тринадцатый уровень, зато уже куча хорошего шмота и ездовой пет. Все явно будут думать, что я донатил, потому что у нуба такого просто быть не может.

Разобравшись в интерфейсе управления Звёздочки, которую я практически сразу же переименовал в Молнию (своего мертвеца я также переименовал, дав ему гордое имя Бобик), я с трудом залез в седло, от которого у меня уже в ближайшие несколько часов будет мозоль на пятой точке, и с помощью команды пустил лошадь в быструю рысь.

Мой пет послушно заковылял за нами с Молнией, стараясь не отставать, а я, скрестив пальцы на ногах, посмотрел на сообщение, висящее перед глазами, и произнёс:

- Желаю.

'Желаете просмотреть историю к заданию?'.

Делать было всё равно нечего, поэтому я решил почитать что же там сочинили сценаристы игры.

'Давным-давно, несколько тысячелетий назад, два великих рода начали враждовать между собой. Вражда эта была связана с одним очень интересным артефактом - короной Императора, которая по легенде обладала огромной силой. Каждый из глав родов хотел получить могущественный артефакт в своё пользование, чтобы в недалеком будущем стать новым императором Парнской империи. С тех пор начались многочисленные войны за таинственную корону, в результате которых оба когда-то

сильных и влиятельных рода ослабли.

Род Минтеркин, всегда славившийся своими богатствами и чтением законов чести, обеднел, но не забыл о своих принципах, поэтому из потомков этого древнего рода всегда выходили лучшие рыцари материка, свято чтившие устав предков.

Род Минтеркан, всегда славившийся своей хитростью и порой жестокостью, не растерял всех этих качеств, поэтому их потомков этого рода всегда выходили хитроумные политики и могущественные разбойники, не забывающие обид и мстящие при любом удобном случае.

И вот, даже спустя столько веков вражда между родами не угасла, а даже наоборот - лишь усилилась.

Вы, став врагом рода Минтеркин, автоматически стали другом и товарищем Минтерканов, поэтому теперь имеете возможность искоренить давнюю вражду между ними.

Внимание! Имеется два варианта развития событий:

1) Найти артефакт и тем самым примирить два древних рода;

2) Собрать могущественное войско и полностью уничтожить род Минтеркин;

Выбор за вами'.

Хм... Очень интересные перспективы. Если бы этот паренёк Керин не успел бы мне так насолить, то я, возможно, выбрал первый вариант (заметьте, что возможно), а так - пожалуй, второй, да и мне кажется, что он сулит намного более интересные вещи.

Я, ещё раз взвесив все за и все против, выбрал вариант номер два.

'**Внимание! Вам доступно задание 'Посещение резиденции рода'. Тип задания: эпическое.**

Внимание! Задание 'Посещение резиденции рода' является стартовым для цепочки заданий 'Война родов'.

Условия выполнения: прибыть в резиденцию рода Минтеркан, находящейся на юге Парнской империи'.

Награда: +1 000 очков опыта, +100 Репутации с родом Минтеркан.

Принять задание?'.

Ну, а куда уже мне деваться? Конечно, возьму.

Эх, какая насыщенная всё же эта игра - Миркан! Столько вещей со мной произошли за то короткое время, что я играю...

- Принять.

'**Задание 'Объединение рода' принято. Удачной игры!**'.

Я открыл карту и уставился на мигающую зеленым цветом

точку, находящуюся в юго-восточном направлении от меня. Судя по всему, резиденция рода находилась не так уж далеко от нас с Молнией и Бобиком, поэтому заглянуть в неё можно было прямо сейчас.

Не стоило забывать, что на меня объявлена охота, а род Минтеркан может дать мне, хоть и частичную, но всё же защиту, от королевских следопытов и жаждущих репутации императора игроков.

- Проложить маршрут.

'**Маршрут проложен. Два варианта пути:**

1) Через Тунгарийский Лес. Расстояние до конечного пункта: 30. 56 километров.

2) По дороге, ведущей в сторону города Пирега. Расстояние до конечного пункта: 45.87 километров'.

Как и любой адекватный человек, понимающий, что через лес двигаться опасно для здоровья, не говоря уже о том, чтобы делать это на лошади, я выбрал второй вариант.

'**Двигайтесь на юг, по главному тракту: 25.37 километров; затем, двигайтесь на восток, по дороге в Пирег: 20.5 километров**'.

Перед глазами появилась стрелка, указывающая в нужном направлении. Я дал команду Молнии, чтобы она двигалась чуть быстрее.

Следующие три часа для меня были настоящим испытанием. Неудобное седло довольно быстро натерло мне пятую точку, поэтому каждый раз, когда лошадь слегка покачивалась из стороны в сторону, мозоль на моих ягодичных мышцах горела адским огнём. Постоянный цокающий стук копыт о булыжники дороги раздражал и действовал на нервы, вызывая сильные головные боли. Солнце уже встало и, так как сейчас был самый разгар лета, начало неслабо припекать. Я быстро покрылся небольшими бисеринками пота, запах которого привлёк моих самых любимых насекомых - комаров.

Изредка я встречал по дороге торговые караваны НПС, от которых пришлось прятаться в зарослях придорожного кустарника, и парочку одиноких игроков, бредущих в одном, известном только им, направлении, которые не удостаивали меня своим вниманием, чему я, признаться, был очень рад.

Теперь вы понимаете мою радость, когда после нескольких часов такой 'приятной' дороги я, наконец, выехал перед небольшой деревушкой, которая являлась моим конечным пунктом назначения. Правда, эта радость быстро улетучилась.

Перед моими глазами была ужасающего вида деревенька, которая имела звучное и весьма лаконичное название Бодуны.

Когда-то высокий добротный забор, окружающий этот насёленный пункт, местами прогнил, а местами - вообще отсутствовал. Входные ворота были также не в лучшем состоянии: одна из створок сильно накренилась к земле, обнажив покрытые рыжей ржавчиной толстые петли, и слегка покачивалась в такт завывающему ветру, вторая - покрылась зеленоватым слоем мха, кое-где изменяющего цвет на бурый.

Я, не останавливая Молнию, пустил её прямо через ворота. Лошадь послушно подошла к самым воротам и ступила копытом на, практически лежавшую на земле, створку, которая не выдержала такого к себе обращения и, жалобно скрипнув, развалилась на куски, подняв в воздух небольшое облачко древесной трухи, от которого я громко чихнул.

- Мда, - глубокомысленно заметил я, когда пересёк линию ворот и, оказавшись на территории деревни, уставился на открывающуюся мне картину.

Если вы думаете, что внутри деревня выглядела лучше, чем снаружи - то ничего подобного.

Перед моими глазами предстала главная улица деревни, в конце которой находился трёхэтажное каменное здание, являющееся, судя по всему, резиденцией рода Минтеркан, потому что это было единственное строение, которому можно было присвоить статус жилого. По бокам от этой самой улицы располагались дома, в которых я бы не жил, даже если бы мне заплатили.

Все до одного, они имели весьма плачевный вид. Деревянный сруб местами прогнил и покрылся зеленоватой плесенью. Кое-где в нём виднелись дыры с торчащими во все стороны щепками. Соломенные крыши домов, когда-то имеющие естественный желтый цвет, теперь стали черными, а местами их вообще не было.

Но если вы думаете, что на этом все недостатки деревни закончились, то спешу вас обрадовать - нет. При въезде в Бодуны меня чуть не вырвало от запаха нечистот и помоев, витавшего повсюду. Помимо этого прекрасного аромата к восхитительному коктейлю добавлялись лёгкие нотки разлагающегося тела.

Я, зажав одной рукой нос, внимательно осмотрелся в поисках источника такого амбре.

Им оказалось тело, лежавшее невдалеке от главной улицы, в огромной луже нечистот.

Хочу сказать, что туалет здесь был по принципу средневековых городов: всё своё выкидывалось на улицу, поэтому вся земля была залито месивом, состав которого я, пожалуй, не буду перечислять.

Но, не смотря на все недостатки (если можно так назвать все те вещи, которые я перечислил) данной деревни, жители в ней всё-таки были. Это мне стало понятно, когда из одного, казалось бы, нежилого дома выбежал чумазый мальчишка лет шести.

Это был босой паренек, одетый в небольшую, когда-то белую, а ныне серо-черную простыню, едва прикрывающую срам. Остановившись у порога, он заинтересованно посмотрел на меня, а затем с громким чавкающим звуком погружающихся ступней в лужи нечистот начал бежать в мою сторону.

Увидев лицо этого грязного мальчонки, который радостно бежал в мою сторону, я всё же не сдержался, и меня, державшегося правой рукой за поводья Молнии, вырвало прямо на улицу, освобождая мой желудок от вчерашнего сытого ужина. По поводу того, что я справил нужду прямо на улице, я не волновался. Я думаю, что объяснять причину не стоит.

Тем временем мальчик вплотную подбежал к моей Молнии и, раскрыв беззубый рот, спросил:

- Дяденька, а мозно лосатку погладить? - на его детском лице появилась легкая улыбка.

Он с готовностью протянул небольшую ладошку, покрытую маленькими желтоватыми струпьями, к морде Молнии, которая недовольно фыркнула и попыталась взбрыкнуть, но я с силой сжал поводья кобылки, заставляя её оставаться на месте.

Я вгляделся в юное лицо с небольшими черными пятнами возле глаз и на щеках, с ужасом понимая, что в деревне Бодуны орудует чума - бич Средневековья, связанный с полной антисанитарией в городах и селах.

Увидев, что никаких предупреждений о дебафах и тому подобной ерунде нет, я с жалостью в голосе произнёс:

- Конечно, мальчик! Можно.

'**+20 к Репутации с Рингой. Уровень Репутации с Рингой на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 20/100**'.

Паренек, только и дожидавшийся моего разрешения, запустил руку в холку моей лошади.

Молния, чувствовавшая болезнь мальчишки, вновь попыталась возмутиться, но я жестко её осадил, продолжая с сочувствием смотреть на Рингу.

Хоть, он и НПС. Это всё равно жестоко со стороны разрабов: делать из него больного чумой.

Тем временем, мальчишка, наконец, наигравшись с Молнией, нехотя оторвал руку от кобылы и, уставившись на меня своими большими голубыми глазами, полным восхищения тоном поблагодарил:

- Спасибо больсое, дядя! - он попытался состроить на своём лицо серьёзное выражение и по-взрослому протянул мне левую руку. - Меня Линга зовут, а вас?

- Фириан Руилмах, малыш. Тёмный эльф, за которым гонится целая Парнская империя, - я пожал протянутую мне детскую ладошку.

- Целая Палнская импелия?! - с восхищением и одновременно благоговением спросил мальчонка. - А сто ты такого сделал?

- Всего на всего попытался сбежать из тюрьмы, в которую меня хотели поместить просто так, не за что, - пожав плечами, сказал я.

А что?! Абсолютная, правда. А убийство стражника моими петами - неприятное следствие.

- Это не тесно, - насупился малыш. - За такое незя сазать в тюльму.

- Согласен, Линга... Нельзя, - я вздохнул.

- Ой, а это кто?! - с интересом спросил мальчик, увидев Бобика, стоявшего возле крупа лошади.

- Это... Это Бобик - один из детей легендарного монстра - Ангормонструма, который теперь служит мне, - напустив в голос побольше таинственности, сказал я.

- Пликольно! Дядя Филиан, а его мозно погладить?

- Можно, но я бы не советовал, - предостерегающе заявил я. - Характер у него... Будь здоров. Может и за руку цапнуть.

- Тода не буду, - серьёзно заметил малыш.

- Слушай, Линга. А ты не мог бы мне помочь? Ты же уже взрослый - наверняка сможешь.

Мальчик тут же приосанился и слегка надулся, словно павлин.

Конечно, его взрослый дядя о помощи просит. Как тут не надуться от гордости из-за понимания собственной значимости?

- Сто вам надо, дядя Филиан?

- Ты не мог бы меня провести к вашему главному?

- Дяде Люману? Посли! - мальчонка тут же развернулся и двинулся в направлении трёхэтажного дома.

Я тронул Молнию за поводья, и она медленно двинулась в нужном направлении, нехотя переставляя копыта.

Мы минули труп, который лежал лицом вниз и над которым огромной стаей летали злобно жужжащие мухи, и двинулись дальше, навстречу главе рода Минтеркан.

- Линга? А кто это лежит? - я подождал, пока мальчик повернёт голову и затем кивком головы указал на труп.

- Это лезит дядя Лиман. Мама сказала, сто он устал и тепель отсыпается. Мама сказала, сто к нему незя подходить, а то

лазбузу его.

- И давно он так лежит?

- Узе палу дней. Соня! Я так много спать не могу, - он пожал плечами, и, развернувшись, вновь двинулся в направлении дома.

Всё время, пока я ехал на лошади, я чувствовал спиной чей-то напряжённый взгляд, а пару раз краем глаза замечал какое-то движение в разрушенных домах.

Вот наконец, я спешился и стою у порога резиденции рода Минтеркан и, под заинтересованным взглядом Линги, вежливо стучу в относительно неплохую дубовую дверь. Звук от удара моего кулака был довольно гулким, поэтому если кто-то был дома, он просто был обязан услышать меня.

- Кто там?! - проорал старческий голос из-за двери. - Убирайтесь прочь, прокаженные! Я ничего не могу для вас сделать!

- Господин Рюман? - проорал я в ответ. - Меня зовут Фириан Руилмах, я здоров, и, мне кажется, что нам есть, что обсудить.

За дверью воцарилось молчание, изредка нарушаемое только старческим хрипом, да сухим кашлем.

Затем, спустя одну минуту, на протяжении которой я стоял и просто гладил морду Молнии, наконец, послышался звук лязгающих засовов, и дверь, возле которой я стоял, слегка приоткрылась.

Из-за неё молниеносно высунулась голова старика с длинной белоснежной бородой, которая, посмотрев на меня серыми глазами, каркнула:

- Заходи живо!

Я, не ожидая повторного приглашения главы рода Минтеркан, так гласила надпись над его головой, посмотрел на моего малолетнего сопровождающего и на полном серьёзе произнёс:

- Линга, вверяю тебе Молнию. Чтобы когда я вернулся, моя лошадь была на месте. Всё понятно? Справишься?

- Я не подведу, дядя Филиан! - торжественно произнёс мальчонка.

Кивнув своим мыслям и слегка потрепав Лингу за волосы, я протиснулся в небольшую щель, и спустя мгновение оказался в резиденции рода Минтеркан.

Глава 15

Клятва рода

'Внимание! Вы выполнили задание 'Посещение резиденции рода'! Вами получена награда: +1 000 очков опыта, +100 Репутации с родом Минтеркан.

'Уровень Репутации с родом Минтеркан на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 100/1 000'.

'Внимание! Вам доступно задание 'Разговор по душам'. Тип задания: эпическое.

Внимание! Задание 'Разговор по душам' является вторым для цепочки заданий 'Война родов'.

Условия выполнения: поговорить с главой рода Минтеркан'.

Награда: +100 очков опыта, +10 Репутации с родом Минтеркан.

Принять задание?'.

- Принять, - тихо произнёс я, с интересом рассматривая внутреннее убранство помещение, в котором сейчас находился.

'Задание принято. Удачной игры!'.

Я стоял на пороге небольшой гостиной, которая своей роскошью не слишком сильно отличалась от того дорого отеля в Мюрхане, в котором я был ещё сегодня утром.

Паркет из красного дерева практически полностью был устлан пушистым лиловым ковром, на котором возле большого, сейчас не горящего камина располагалось два мягких на вид кресла, обитых красным китайским шёлком. На каждом из них была заметна цветная эмблема: черный меч на фоне белого щита. Помимо кресел из мебели в комнате были парочка лакированных венецианских стульев, небольшой круглый стол с резными ножками и несколько платяных шкафов, стоявших возле драпированных красным бархатом стен. Их ручки отливали золотом под светом маленькой хрустальной люстры, свисавшей с высокого мозаичного потолка.

Я перевёл полный изумления и легкого негодования взгляд на пристально смотрящего на меня деда лет семидесяти, одетого в серый махровый халат и белые, в виде кроликов тапочки.

Недовольно посмотрев на меня своими стальными серыми глазами, старик, не дожидаясь от меня никаких слов и взяв инициативу в свои руки, скрипучим голосом вопросил:

- Чего надобно, балбес?!

- Вы господин Рюман Минтеркан? Глава рода Минтеркан? -

чтобы как-то начать разговор с показным интересом спросил я.

- Ну, предположим, что я... - с подозрением в голосе ответил старик. - А ты кем будешь?

- Фириан Руилмах... - я многозначительно посмотрел в глаза Рюмана.

Тот в ответ хмыкнул, после чего с насмешкой в скрипучем голосе ответил:

- Видать, какой-то известный лорд? Мне что: перед тобой ниц пасть? - не дождавшись моего ответа, он продолжил: - Извиняй, радикулит... - он обвёл меня взглядом, полным презрения и показного превосходства, после чего медленно, с некоей торжественностью, сел в близстоящее кресло.

'Вот старый пердун!' - со злостью подумал я, смотря на старика с огромным самомнением. - 'Специально ведь не предложил сесть: словно царь на троне смотрит на отчитывающегося перед ним холопа. Ну, ничего: мы и не таких обламывали!'.

- Может: и мне предложите сесть? Как-никак, а законы о гостеприимстве ещё никто не отменял, - я кивком головы указал на пустующее кресло.

- Право, прошу прощения! У меня так редко бывают посетители, что я уже и забыл каково это - принимать гостей, - не смотря на показное радушие, я уловил в голосе главы рода нотки недовольства.

Старик своей сухонькой ручкой указал на второе кресло и, дождавшись, пока я удобно расположусь в нём, смерил меня насмешливым взглядом и затем с фальшивым интересом спросил:

- Вы не хотите чего-нибудь выпить, лорд? - последнее слово он, глядя мне в лицо, буквально выплюнул.

Стараясь сдержаться и не дать наглому старикашке в нос, я незаметно выдохнул, после чего спокойно, с благодарностью в голосе, ответил:

- Было бы неплохо, господин Рюман.

Я обворожительно улыбнулся, демонстрируя свой белоснежный оскал.

Старик, не ожидавший от меня подобного самообладания, слегка приподнял от изумления седые брови. Он чуть приоткрыл рот, видимо, намереваясь отпустить какую-то колкость в мой адрес, но он сдержался и так ничего мне и не сказал. Вместо этого он взял колокольчик, лежавший на столике, и протяжно зазвенел им.

Спустя пару мгновений, на звонкий серебристый звук из примыкавшей к гостиной комнаты выбежал слуга, одетый в старую лиловую ливрею, ещё не растерявшую своей былой

красоты.

Это был долговязый парнишка, не намного младше меня, с бледным лицом, золотистыми вьющимися кудрями и большими голубыми глазами, с трепетом смотрящими на старика.

Он подбежал к Рюману и, привычным движением встав на колени, с покорностью в голосе спросил:

- Что вы хотели, мой господин?

Меня чуть не стошнило от той щенячьей верности, с которой слуга смотрел на своего господина. Мне кажется, ещё чуть-чуть - и мальчишка от счастья начнёт лобызать ноги старика.

- Принеси нам, мальчик, два фужера вина! - приказал Рюман, протягивая парнишке свою сухую ладонь, на безымянном пальце которой находилось кольцо с той же эмблемой, что и на креслах: черный меч на фоне белого щита.

Слуга лишь на мгновение припал губами к руке старика, а затем, отпустив её, быстро встал с колен и с радостью в голосе произнёс:

- Сейчас всё будет, мой господин! - он, не дожидаясь дальнейших распоряжений хозяина, с лицом счастливого идиота выбежал из комнаты.

'Пусть только не описается по дороге от счастья', - подумал я, смотря вслед молодому слуге.

- Хороший слуга... - одобрительно произнёс старик своим скрипучим голосом.

Он вытянул вперед худые, словно сухие палки, ноги и, дождавшись, пока старческие суставы хрустнут, посмотрел мне в глаза и без какой-либо надменности спросил:

- Что вам нужно, Фириан?

Сильно удивившись изменившемуся тону Рюмана, я подрастерял весь свой боевой задор, и куча обвинений по поводу управления деревни, готовых ещё минуту назад вырваться из моих уст, застряла в горле.

Наконец, спустя пару мгновений, на протяжении которых мы со стариком более внимательно изучали друг друга, я справился со своей ошарашенностью и спокойно ответил:

- Я бы хотел поговорить с вами о роде Минтеркин. Насколько я знаю...

- Проклятый Род! - не давая мне закончить, взревел не своим голосом старик. - Если бы не он, я бы сейчас не жил в таком дерьме!

Ну, насчёт последнего я бы поспорил: обстановка в доме была неплохой...

- $%аные @#$сосы, - самозабвенно продолжал свою тираду старикашка. - Суки, да я их...

- Это весьма интересно, - прервал я матерящегося Рюмана, - но мне они тоже дорогу переступили и поэтому моя задача - им отомстить. Я могу помочь вам и привести ваш род к былым вершинам.

В комнате тут же повисла зловещая тишина. Для полного эффекта не хватало только шелестящего сверчка, поющего свои брачные песни.

Я наблюдал за чувствами, которые, сменяя друг друга, появлялись в глазах старика. Я увидел в них недоумение, гнев, недоверие, и только потом в них заблестели радость напополам с надеждой (точь-в-точь как у Криса, когда мы беседовали про Шейдара).

- Ты, правда, сможешь это сделать?

- Смогу, - уверенно заявил я. - Но для этого мне нужна вся экономическая и военная мощь вашего рода.

- К сожалению, - тут же скис старик, - род Минтеркан практически полностью перестал существовать. Все его наследники признали наш род погибшим и постарались забыть о том, чьими потомки они являются. Все деревни, находящиеся под патронажем Минтерканов, за исключением Бодунов, отвернулись от нас, не видя в нашем управлении никакой пользы для себя. И только эта деревня... - Рюман обвёл рукой окружающее пространство. - Только эта деревня давала прибыль роду. Мизерную, но прибыль. И как я отплатил им? - на глазах главы рода появились слёзы. - Я погрузил их в нищету, в такую бедность, в которой они сейчас живут. Из-за отсутствия денег деревня быстро превратилась в то, что вы видели, Фириан. И как будто боги не до конца поиздевались надо мной, пришла чума... - Рюман спрятал своё лицо в ладонях.

- Позволю себе заметить, - осторожно начал я, понимая, что старик больше не будет продолжать свой монолог, и теперь я могу говорить, - что вы, не смотря на всю бедственность деревни, живёте припеваючи: сидя в кресле, обитом красным бархатом... Держа в руке фужер вина, - последнее я сказал, заметив слугу, несшего на подносе два хрустальных бокала, заполненного рубиновой жидкостью.

Парень остановился, затем с недоумением посмотрел сначала на меня, затем на своего господина, не понимая, что же ему делать.

Наконец решившись приступить хоть к каким-то действиям, он тихо произнёс:

- Господин, я принёс вино.

Старик медленно поднял красное заплаканное лицо и, пару раз моргнув и шмыгнув носом ,тихо произнёс:

- Спасибо, парень. Давай! - он требовательно протянул руку к подносу.

Парень протянул главе рода один из хрустальных бокалов, затем повторил ту же процедуру со мной, после чего, низко поклонившись, удалился с пустым подносом.

Мы молча (старик от горя, а я за компанию) чокнулись и поставили пустые фужеры на стол, задумавшись каждый о своём.

- Вкусное вино, - решив прервать затянувшуюся тишину, заметил я.

- Да, вкусное... Но ты прав: эти бедные крестьяне мучаются ради меня, а я наслаждаюсь трёхсотлетним напитком богов, ни делая для них ровным счётом ничего. Я - плохой глава рода, - его глаза вновь заблестели.

Не думал я, что этот ворчливый старпер такой сентиментальный...

- Не время раскисать! - решил приободрить я старика. - Ваш род ещё можно спасти!

- Уже поздно: мы потеряли людей, земли, деньги, влияние...

- Я помогу вам всё это вернуть! - тоном супергероя из фильма перебил Рюмана я.

Старик тут же посмотрел на меня своими враз высохшими глазами, после чего неожиданно громко и пафосно произнес:

- Ты - хороший человек! Именно такой глава нужен роду Минтеркан!

'Внимание! Вам предложено стать главой рода Минтеркан! Принять предложение?'

'Внимание! Вы выполнили задание 'Разговор по душам'! Вами получена награда: +100 очков опыта, +10 Репутации с родом Минтеркан.

'Уровень Репутации с родом Минтеркан на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 110/1 000'.

- Принять, - довольно произнёс я, смотря на повисшие в воздухе сообщения и не обращая вынимание на старика.

Но тот сам привлёк моё внимание.

- Именем верховных богов Миркана: богов Хаоса Шейдара и Порядка Алиана... - загробным голосом начал вещать старик слова древней клятвы, отвлекая меня от текста сообщений.

Я посмотрел в глаза Рюмана, которые из нормальных серых превратились в два абсолютно черных омута. Старик тем временем продолжил:

- Я, Рюман Минтеркан, сын Реймана Минтеркана, глава рода Минтеркан, - изо рта деда повалил белоснежный дым, струи которого медленно потянулись в мою сторону, - нарекаю тебя,

Фириан Руилмах из славного рода Руилмах новым главой рода Минтеркан!

Я почувствовал как меня начинает окутывать белоснежное облако, состоящее из того самого дыма, который выдыхал Рюман.

- Готов ли ты заботиться о своей новой семье?! - старик уставился на меня своими черными глазницами.

- Да! - проорал я.

- Поклянись в этом перед богами! Повторяй за мной! Клянусь Темнейшим Шейдаром... - потребовал Рюман, не отрывая от меня взгляда.

- Клянусь Темнейшим Шейдаром...

- И Лучезарным Алианом...

- И Лучезарным Алианом...

Облако из дыма становилось всё плотнее и плотнее.

- Всеми силами и не смотря ни на что заботиться...

- Всеми силами и не смотря ни на что заботиться...

- О великом роде Минтеркан...

- О великом роде Минтеркан...

- Вечно! И пусть боги будут мне свидетелями!

- Вечно! И пусть боги будут мне свидетелями!

Дым мгновенно рассеялся и я вновь оказался сидящим в кресле перед устало улыбающимся Рюманом, а на моём левом безымянном пальце находилась кольцо с эмблемой рода.

- Я рад, что у рода Минтеркан появился новый глава, - тем временем произнёс старик. - Более молодой, более энергичный и надеюсь, что более удачливый... Кхе-кхе... А ещё... Кхе-кхе... - он внезапно залился сильным кашлем, закрыв рот сухой ладонью.

Я с недоумением посмотрел на НПС. На протяжении нашего разговора за бывшим главой рода не было замечено никаких недомоганий, а тут...

Старик в очередной раз сильно кашлянул, а затем неожиданно повалился на ковёр, прямо мне под ноги. Я ошарашено и слегка заторможено посмотрел на немощное тело Рюмана, не понимая, чем я могу ему помочь. Нужно было что-то сделать для бедного старика, вот только что?

Того тем временем начало трясти в конвульсиях, а из его рта повалила густая кровавая пена.

Наконец отойдя от секундного шока, я вскочил с кресла и быстро подхватил на руки легкое тело старика.

- Слуга! - проорал я. - Слуга, живо сюда!

Я, откинув с потного, покрытого морщинами лба Рюмана, прядь седых длинных волос, продолжал смотреть на умирающего НПС.

На мой крик в комнату вбежал перепуганный паренек,

который неверяще посмотрел на скрючившееся тело бывшего главы рода.

- Что с ним?! - с округлившимися от страха глазами, изумленно спросил он.

- Со мной всё хорошо, - сплюнув небольшой сгусток крови на ковёр, внезапно просипел старик. - Фириан... у рода может быть только один глава. Кхе-кхе... Заклинание передачи власти всегда смертельно для бывшего главы... Я надеюсь, что ты сумеешь вернуть нашему роду былое могущество. Ведь сумеешь же? - старик с надеждой во взгляде посмотрел на меня.

- Сумею, - сглотнув образовавшийся в горле комок, уверенно произнёс я.

Хм... Никогда не замечал особой сентиментальности по отношению к НПС, а тут прямо растрогался.

- Спасибо, - старик вымученно улыбнулся и благодарно прикрыл веки.

- Подожди, не умирай! - заметив, что открывать глаза Рюман уже не собирается, прокричал я ему прямо в правое ухо.

- Ох, даже умереть спокойно не дают, - возмутился бывший глава рода, с недовольством посмотрев на меня. - Чего тебе ещё надо? Кхе-кхе, - из угла рта старика потек небольшой красный ручеек, стекающий прямо на дорогой лиловый ковёр.

- Что мне делать?

- Все жители деревни больны, тебе нужно найти лекаря, пока не позд... - глаза НПС потускнели, что означало, что бывший глава рода Минтеркан перестал существовать.

- Нееееет! - проорал мальчик-слуга, наблюдающий весь наш диалог со слезами на глазах, упав на колени перед трупом старика Рюмана.

'Внимание! Вам доступно задание 'Лекарь'. Тип задания: эпическое.

Внимание! Задание 'Лекарь' является третьим для цепочки заданий 'Война родов'.

Условия выполнения: найти и нанять лекаря, способного вылечить всех жителей вашей деревни.

Дополнительные условия: через 72 часа умрет один из жителей, затем каждые 8 часов будет умирать по одному жителю, пока вы не наймёте лекаря.

Награда: +10 000 очков опыта, +100 Репутации с родом Минтеркан.

Принять задание?'.

- Принять, - грустно произнёс я, опустив тело старика на ковёр.

'Задание принято. Удачной игры!'.

Затем, медленно встав на ноги, я стал наблюдать за рыданием молодого слуги, параллельно пристраивая свой зад в мягком кресле.

Ну и где я найду лекаря в этой глуши? Соваться в какой-либо населённый пункт - смертельно опасно для моей ценной жизни.

- Похорони его, как того требует обычай! - наконец не выдержав стенаний слуги, холодно приказал ему я.

Достал уже! Я здесь, между прочим, думу думаю, как деревню из эротической местности вытащить, а он мне тут сопливые пузыри пускает.

- Слушаюсь, господин Фириан, - парень тут же перестал рыдать, затем вытер нос рукавом ливреи, после чего, аккуратно взяв труп Рюмана на руки, удалился из комнаты, оставив меня в одиночестве.

Итак, что мы имеем?

Я - глава рода Минтеркан. В моём подчинении некое количество людей, болеющих чумой, живущих в деревне, которая разваливается на части. У меня есть семьдесят два часа, чтобы найти и нанять лекаря, что можно сделать лишь в населённом пункте, куда не пропустят ни меня, ни моих новых подданных (я бы больных чумой в города уж точно не пускал).

Ладно, сейчас посмотрим, как у меня там дела с родом...

Я нашёл глазами значок-эмблему моего клана, после чего погрузился в его настройки.

Род/клан: Минтеркан;
Глава: Фириан Минтеркан;
Резиденция: деревня Бодуны;
Кол-во членов рода/клана: 1;
Контролируемые территории: деревня Бодуны;
Крепость рода/клана: отсутствует;
Подданные рода/клана:
1 человек здоров;
95 человек больны чумой;
Казна рода/клана: пустая;
Прибыль в час: 0 золотых

Первое, что я решил сделать - это переименовать род, ибо название Минтеркан мне не нравилось. Поэтому род Минтеркан превратился в род Благородного Мага - род Руилмах (да-да, мне очень нравится моя выдуманная фамилия).

Второе - это переделать эмблему клана Руилмах (звучит ведь, правда?), потому что мне она казалась жутко скучной и неоригинальной. Помучившись пару минут с компоновкой разных вариантов, я получил то, что получил.

Теперь на каждом предмете в комнате и на моём кольце

главы красовался герб рода Руилмах: на кровавом фоне белоснежный череп с глазницами, сияющими зеленым потусторонним светом, в черном капюшоне - а под всем этим великолепием витиеватая золотистая надпись ***'Si vis pacem - para bellum!'***, что дословно означало ***'Хочешь мира - готовься к войне!'***.

Ну, да... Надпись получилась слегка пафосной, но зато полностью отображающей сложившуюся сейчас ситуацию: я готовлюсь к войне с Минтеркинами, потому что не хочу умереть. Всё очень логично.

Ну, и третье, что я сделал - вызвал к себе единственного здорового человека из моих подданных - парнишку-слугу, только что унесшего труп бывшего главы рода.

- Слуга! - крикнул я.

Имени его я тогда не удосужился прочесть, что решил исправить в тот же момент, когда побледневший, грустный от смерти своего господина слуга вбежал в гостиную.

- Виндус? - прочитав имя парнишки над его головой, произнёс я.

- Да, мой господин?

По парню было видно, что он ещё не свыкся с мыслью, что его горячо любимый старик умер, а сейчас у рода появился новый хозяин, но, тем не менее, он с готовностью уставился на меня, ожидая моих приказаний.

- Как ты видишь, Виндус: жители деревни больны, и если ничего не сделать - они погибнут, - я посмотрел в голубые глаза паренька.

- Да, это весьма печально, - грустно заявил Виндус.

- И только один человек может это исправить... - я многозначительно посмотрел на слугу, ожидая весьма логичного вопроса.

Парень не разочаровал и, с изумлением посмотрев на меня, спросил:

- Кто?

- Ты, Виндус! - торжественно произнёс я, в уме довольно потирая руки.

- Я?! - голос слуги так и сквозил изумлением на пару с недоверием.

- Да, ты.

- Но как? - оправившись от изумления, уже спокойно спросил Виндус.

- Очень просто: ты должен, как можно скорее, уехать из деревни и нанять там лекаря, который смог бы всех нас вылечить.

- Я понял, - состроив на лице серьёзную мину, кивнул парень.

- Но есть одна проблема: наём лекаря такого уровня, который способен вылечить всю деревню от чумы, стоит очень дорого.

- Сколько? - закрывая рот моему хомяку, который уже весь насторожился в ожидании убийственной цифры, спросил я.

- Ну... - замялся парень. - Двадцать золотых...

Хомяк, не готовый к таким суммам, упал на спину, смешно задергав лапками.

- Это аванс... А за все услуги - порядка восьмидесяти золотых, - неуверенно закончил парень.

Надо ли говорить, что хомяк воспринял эту новость довольно тяжело?

- Хорошо, - справившись с секундным ошеломлением, ответил я. - Езжай быстрее!

- А деньги? - парень слегка вжал голову в плечи.

Видимо, он ожидал, что я сейчас на него наору из-за того, что он осмелился заикнуться о деньгах. Я подобной дуростью страдать не собирался.

Я на секунду выбыл из реальности, вновь начав возню с интерфейсом управления клана.

Спустя пару минут, на протяжении которых слуга не сводил с меня взгляда, я смог привязать свой счёт к казне клана, поэтому теперь любой мой подданный (с моего на то разрешение, конечно) мог брать деньги из казны клана.

- Всё. Можешь взять деньги из казны! - вытерев слегка вспотевший лоб, я радостно оскалился.

- Понял, господин! Когда отправляться? - статуя слуги тотчас ожила, с ожиданием смотря на меня.

- Прямо сейчас. Через сколько вернёшься?

- Завтра, часов в десять утра, - почесав затылок, заявил парень.

- А если на лошади? - поинтересовался я.

- Сегодня к ночи тогда вернусь. Но, господин, у нас вся скотина подохла, - пожав плечами, заявил парень. - Лошади тоже.

- Я тебе свою кобылку дам.

- Благодарю, господин!

'**+20 к Репутации с Виндусом. Уровень Репутации с Виндусом на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 20/100**'.

Слуга поклонился, после чего тихо произнёс:

- Господин, не сочтите за дерзость, но... - он выжидательно посмотрел на меня.

- Говори, - я кивнул головой.

- Дело в том, что из-за этой чумы умерла вся скотина, да и весь урожай погиб. У нас еды не хватает и...

- Хорошо, ты можешь купить продовольствия, - скрипя сердцем, разрешил я. - Это всё?

- Продовольствие - это, конечно, хорошо, но ведь вдвоем с лекарем, даже на лошадях, я много привезти не смогу, - вжав голову в плечи, заметил слуга.

- Хорошо, что ты предлагаешь? - старательно закрывая рот пищащему хомяку, поинтересовался я.

- Купить лошадку с повозкой, накупить продовольствия, и вместе с доктором и всем этим добром ехать сюда, в Бодуны.

- Повозок в деревне тоже нет? - я саркастически посмотрел на слугу.

- Есть, но впрягать ездовую лошадь в повозку... - с легким возмущением в голосе произнёс парень.

- Хорошо, - тяжело вздохнув, дал добро я. - Надеюсь, что это всё?

- Ну, не совсем... - шея слуги полностью исчезла, оставив лишь голову, которая тоже пыталась спрятаться.

- Говори всё, что нужно! - не выдержал я. - Хватит тягать дракона за хвост!

Шея слуги вновь появилась и он, облизнув губы, затараторил:

- Продовольствие рано или поздно закончится, а нам нужен постоянный источник пропитания. Нужно купить скотины, саженцев и семян для посева. Покупать нужно много, потому что в деревне двадцать дворов. Чтобы провезти всё это через лес нужно нанять охрану, способную отразить атаку хищников и разбойников. Нужно закупить материалы для ремонта домов. Да и нанять пару мастеров в этом деле не помешает. Одежду и ткацкие принадлежности.

- Ты закончил? - едва сдерживая крик, спокойно, тоном английского джентльмена, поинтересовался я.

Видимо, я прекрасно изобразил спокойствие на лице, потому что слуга продолжил перечислять то, что следовало бы купить:

- Ещё нужно оборонительные укрепления восстановить: ворота нормальные сделать, башни наблюдательные построить, да и частокол хороший, а не то, что сейчас. Амулет для защиты от нечисти купить...

- Давай мы об укреплениях потом подумаем, - заявил я. - Обойдемся пока. Сколько по деньгам это всё обойдётся?

Я приготовился услышать кошмарную цифру.

- Всего получается, - слуга на секунду задумался, - порядка тысячи трёста - тысяча четыреста золотых.

Я чуть не упал в обморок от той суммы, которая сейчас была названа. Четырнадцать сотен монет, когда я весь свой неплохой шмот купил за десяток золотых (понятное дело, что их реальная

цена - золотых шестьдесят, а я просто прилично сэкономил, но всё же).

- Почему так дорого? - справившись со своим хомяком, поинтересовался я.

- Каждая корова стоит по двадцать пять золотых... - начал оправдываться парень.

- Они что: из золота сделаны? - еле сдерживая вырывающуюся наружу ярость, прошипел я.

- Нет, но... - слуга заметно побледнел.

Я посмотрел на полумертвого парнишку, понимая, что перегибаю палку. Какой смысл на него орать? Он всего лишь НПС, который является всего-навсего компьютерной программой. Тем более, я понимаю, почему цены настолько неадекватные. Дело в том, что такие вещи как скот или семена не часто покупаются игроками: большинство приходит сюда, чтобы побороться с монстрами и проходить квесты, а не выращивать на земле урожай или пасти овец. Поэтому коров, свиней, кур и т.д. покупают только такие же, как и я, главы родов, но у которых, в отличие от меня, есть стабильный неплохой заработок и которые вполне могут себе позволить потратить пару тысяч золотых, так как их состояние исчисляется миллионами

- Ладно, больше не слова, - я выставил вперед ладонь. - Я не хочу слышать этих ужасных цифр и сумм. Иди и покупай всё, что нужно, но обещай мне, что сделаешь всё возможное, чтобы скинуть цену! - я вопросительно посмотрел на слугу.

- Клянусь! - крикнул парень, ложа левую руку на сердце.

- Тогда чего стоим, кого ждём?

Виндус, не дожидаясь моего повторного приказа, быстро открыл дверь и рванул на улицу, чтобы поскорее исполнить все мои приказания (по крайней мере, я на это надеюсь).

Я тем временем развалился в кресле, решив слегка отдохнуть от слишком быстрого темпа жизни Миркана. Подумать только: за этих пару дней, что я играю, со мной случилось столько интересного, что порой за всю жизнь с человеком не происходит такое количество занимательных вещей.

Вытянув вперед ноги и расслабившись в таком мягком кресле, я открыл форумы и гайды, чтобы найти что-нибудь интересное.

Тем для обсуждения сейчас, в шесть вечера, когда большинство игроков только начинают заходить в игру, было огромное множество. Начиная от всевозможных квестов и клановых войн, и заканчивая многочисленными балами и культурными мероприятиями. Была здесь тема и про меня.

В основном, обсуждали, кто что про меня знает, откуда я

взялся и т.д. Но были и те люди, которые ради репутации императора были готовы выкладывать немаленькие денежки, чтобы найти мою особу.

Особое внимание у меня вызвали два игрока, имеющих ники Великий_Ассасин и Могучий Воин, которые быстро, с профессионализмом, договорились сотрудничать друг с другом для получения награды. Оба они были матерыми, наверняка даже топовыми игроками: первый ассасином двухсот пятидесятого уровня, а второй - рогой двухсот семьдесят третьего уровня. Таких ребят стоит действительно опасаться, ибо принести проблем они могут немало.

Я ещё пару минут читал про события, происходящие в игре. Такие как противоборство двух сильнейших мировых альянсов, сегодняшняя осада одного из крупнейших во всей игре кланкастла, или рейда в один из самых сложных данжей, увенчавшийся успехом.

Закрыв форум, я взъерошил волосы, пытаясь придумать, чем же мне сейчас заняться.

'Нужно осмотреть свои владения, чтобы понять, что тут можно сделать', - именно эта мысль заставила меня начать действовать.

Я встал с кресла и, открыв дверь, вновь окунулся в ароматы деревни. Поборов просящийся наружу рвотный позыв, я посмотрел на людей, сейчас вышедших из своих жилищ, заполонивших улицу и с верой в глазах смотрящих на меня.

Все они выглядели просто пугающе ужасно: гноящаяся кожа, нарывы, спутанные волосы, грязная одежда (кто-то вообще был в набедренных повязках, едва прикрывающих срам). Среди них было много женщин и детей, но совсем мало взрослых мужчин, которые в случае нападения могли бы защитить деревню с оружием в руках.

Собрав себя в руки, я, понимая, что от меня ждут каких-то слов, начал свою речь, которая должна была хоть как-то вдохновить бедных крестьян.

- Жители Бодунов! - крикнул я так, чтобы меня все услышали. - Сегодня! Знаменательный день для каждого из нас. День, когда несчастье остаётся в прошлом, а впереди будущее, полное радостей, удовольствий и развлечений. Сегодня кончились дни правления жестокого тирана-маразматика - Рюмана Минтеркана, не способного ни на что, кроме удовлетворения собственных низменных желаний. Сегодня вы становитесь подданными нового рода - рода Руилмах! И клянусь духами мира мертвых, что с этого момента я сделаю всё, чтобы вы стали счастливыми!

Я незаметно активировал заклинание, и прямо за моей

спиной в землю ударила Молния Тьмы, вызов которой сопровождался оглушительным грохотом, от которого даже я слегка дернулся.

Что тут уж говорить о неграмотных крестьянах. Они все попадали на колени, прямо в ту зловонную жижу, от которой у меня периодически случались рвотные позывы.

Справившись с очередным из них, я произнёс:

- Встаньте с колен, друзья мои! С этого момента вам больше не нужно этого делать. Духи подтвердили мою клятву! Настали лучшие времена - времена Фириана Руилмаха.

Крестьяне начали медленно подниматься, с обожанием смотря на меня. В их глазах я заметил фанатичный блеск, словно к ним спустился бог во плоти.

- Да здравствует новый правитель! - взревел вдруг человек, стоявший недалеко от меня, лицо которого было практически полностью покрыто струпьями. - Да здравствует Фириан Руилмах!

- Да здлавствует Филиан Луилмах! - прокричал, подняв правую ручку, малыш Ринга.

И тут понеслось... Ор поднялся несусветный, и мне даже хотелось заткнуть уши, но я мужественно терпел, понимая, что подобные действия будут выглядеть весьма неуважительно с моей стороны. Дождавшись, пока поздравительные крики стихнут, я продолжил:

- Но для того, чтобы лучше жить в будущем, нужно потрудиться сейчас. Без вас я не смогу ничего сделать, друзья. Вы должны помочь мне, - я по максимуму старался выжать из себя всю свою харизму.

- Что нужно делать?! - взревели только и ожидавшие моих приказаний крестьяне.

- Для начала очистить улицы деревни от всей грязи и нечистот! Берите в руки лопаты, метлы, всё что угодно! Собирайте весь мусор и выносите его за пределы Бодунов.

Все крестьяне, воодушевленные сменой руководства, чуть ли не бегом кинулись в дома за своими средствами уборки.

Спустя пару минут все жители деревни были задействованы в уборке. Мужчины собирали гнилые бревна и то, что уже никак не могло пригодиться в строительстве. Женщины с детьми с помощью ведер и лопат споро очищали дороги деревни от всех нечистот. А я... А я ничего не делал, понимая, что сейчас буду только мешать. Поэтому я, слегка подумав, решил вернуться обратно в дом с целью найти что-нибудь интересненькое в вещах покойного главы рода.

Резиденция рода Руилмах встретила меня тишиной. Плотно закрыв входную дверь, я прошёл гостиную, в которой уже успел

всё изучить, и двинулся в примыкающую к ней комнату. Ей оказался недлинный коридор, по бокам которого находилось по несколько дубовых дверей.

Решив, что дом теперь полностью принадлежит мне, я открыл первую же попавшуюся дверь и оказался на пороге просторной спальни, в середине которой стояла большая двухместная кровать с балдахином.

Помимо кровати в комнате находилось парочка тумбочек и несколько сундуков, содержимым которых я принялся интересоваться, с тщательностью начав их потрошение. Но спустя пару минут бесполезных поисков я вынужден был признать, что несмотря на большое количество безделушек, находившихся в комнате, ценного в ней ничего не было.

Я уже хотел двинуться в следующую комнату для её пристального осмотра, но пронзительный детский крик, раздавшийся за окном, остановил меня, словно вкопанного.

Я прислушался к повисшей тишине, нарушаемой лишь моим тяжелым дыханием да бешеным стуком колотящегося сердца.

Затем где-то недалеко от дома вновь закричал детский голос:

- Помогите, здесь зверь!

Я молнией кинулся из дома, распознав в голосе ребенка Рингу.

- Держись, малыш! - именно с такими словами я выбежал из дома на улицу и, закрыв ребенка грудью, принялся озираться в поисках неизвестной твари, чтобы дать ей бой.

Когда же я увидел, против кого мне придётся сейчас сражаться, я чуть не выронил посох, понимая, что живым мне выйти из этого боя будет практически нереально...

Глава 16

Передо мной стояло опасное порождение Инферно - адская гончая сотого уровня.

Огромная, два метра длиной, собака с короткой, местами окровавленной, шерстью непрерывно смотрела на меня своими ало-желтыми глазами.

Судя по оскаленной зубастой пасти, с которой с громким шипением падала на землю ядовитая пена, и по напряженным мускулистым, с длинными когтями, лапам, гончая пришла сюда не для того, чтобы просто мило поиграть.

Мы смотрели друг другу в глаза, не моргая, словно два матерых хищника, агрессивно настроенных друг по отношению к другу.

Умом я понимал, что с этой тварью справиться мне нереально. Тот же Ангормонструм хоть и выглядел более ужасающе, чем дитя Инферно, имел скромный сороковой уровень, а эта собачка - целый сотый.

- Иди в дом! Живо! - прошипел я мальчишке, стоявшему позади меня, не сводя взгляда с опасной твари.

- Но дядя Филиан... - попытался было возразить мальчишка.

- Цыц, малявка! В дом, живо! - вновь прошипел я.

На этот раз Ринга не стал спорить, и медленно начал отходить от меня в сторону дома.

Гончая, заметив телодвижения мальчика, предупреждающе зарычала.

Увидев, что её рычание не возымело никакого действия, и Ринга продолжает приближаться к дому, она недовольно, чисто по-собачьи, фыркнула, а затем молниеносно, так, что я даже не успел заметить этого движения, поджала свои мускулистые лапы, после чего таким же быстрым толчком от земли отправила своё тело в полёт, в длинном прыжке выставив мне навстречу свои пятисантиметровые когти.

Я, не ожидавший такой молниеносной атаки, лишь в самый последний момент успел отскочить с траектории полёта гончей, довольно чувствительно приложившись о стену стоявшего невдалеке дома.

Вся правая часть тела от удара буквально онемела, у меня потемнело в глазах и я, на мгновение ослепший, поскользнулся и упал в вонючую лужу нечистот, от неожиданности выронив своё верное оружие - боевой посох,

На пару секунд я выбыл из реального мира, пытаясь

справиться с тупой болью во всём теле, чтобы поскорее вступить в самоубийственный бой с адской гончей.

И вот, наконец, спустя пару долгих мгновений, перед глазами всё прояснилось, и я, молниеносно вскочив на ватные от падения ноги, уставился на адскую гончую, которая усердно скреблась своими огромными когтями в дверь моего дома.

Судя по всему, Ринга всё же успел сбежать от твари Инферно и спрятаться за крепкой дверью резиденции рода Руилмах.

Но хоть она была сделана и из дуба, я не мог со стопроцентной гарантией сказать, что адская гончая не сможет её разломать, поэтому в бой, как это не прискорбно, вступить всё равно придётся.

Пока всё внимание собаки было сосредоточено на двери, я быстро осмотрелся, пытаясь придумать хоть какой, но план действий.

Неподалеку от меня стоял мой пет, ожидающий от своего господина каких-либо указаний. Рядом с ним гнилая деревянная ограда с полуразрушенным домом, в котором наверняка прятались мои верные подданные, коих требовалось немедленно спасти...

Стоп! Пет, точно!

Я быстро начал копаться в интерфейсе управления дохлого миниАнгормонструма, но спустя пару мгновений был вынужден остановиться.

Мой план, тем не менее накрывшийся медным тазом, был прост, как всё гениальное: пет нападает на адскую гончую, переводит агро (*у кого агро выше, на того и будет нападать моб) на себя, а затем быстро убегает, уводя за собой надоедливую собачку.

Проблема была в том, что мертвец не был достаточно быстрым, чтобы убегать от мускулистой и очень быстрой адской гончей. Вот если бы у него была большая скорость, то тогда план бы сработал, а так... Эх, если бы были дополнительные очки опыта, чтобы можно было вложить их в Ловкость...

Внезапно пришедшая мысль заставила меня молниеносно развязать мешок и, слегка покопавшись в нём, вытащить на свет то, что могло спасти деревню от опасной твари - камень душ Ангормонструма сорокового уровня.

- Вызов Нечисти! - не теряя времени, прокричал я, заметив, что в дубовой двери появились первые дыры.

Прямо в тот же момент из-под земли высунулся огромный монстр - труп того самого, которого я ещё сегодня утром уничтожал с такой сложностью. Я, не медля ни секунды, залез в интерфейс управления, чтобы быстро кинуть все поинты в

Ловкость, тем самым сделав моего пета феноменально быстрым. Затем я молниеносно ввёл парочку нужных команд, после чего громко приказал:

- Атака!

Полупаук-полуосьминог молнией подбежал к твари Инферно, и начал наносить серию незначительных ударов. На меня посыпались сообщения о мизерном уроне, наносимом моим большим петом, но главное для меня было не то, что он наносил удары, а то, что адская собака теперь обратила на него внимание.

Она повернула свою морду в его сторону, после чего, громогласно рыкнув, собралась ударить своей когтистой лапой, но я звучно крикнул:

- Бегом!

Мертвый Ангормонструм развернулся на своих костяных щупальцах и дал такого стрекоча, что гончая, лапа которой цапнула лишь воздух, ещё пару мгновений не могла понять, куда делась её жертва. Затем до неё дошло, что Ангормонструм убежал, и она с яростью кинулась за ним вдогонку, совсем позабыв обо мне и о жителях деревни.

Спустя пару минут, о том, что здесь было порождение Инферно, говорили лишь дыры, оставшиеся на двери.

С одной стороны мне было очень жалко избавляться от пета сорокового уровня: как-никак он мне уже в ближайшем будущем мог очень сильно пригодиться. Но с другой - я спас свою жизнь и заодно всю деревню, а это уже кое-что.

Я, продолжая размышлять на тему спасения Бодунов, подошёл к тому месту, где так неудачно поскользнулся, и, заметив посох, выпавший при падении, валяющимся в луже, быстро наклонился и поднял его. Слегка оттерев своё оружие от налипшего слоя грязи, я засунул его в свой мешок, благо отсутствие камня душ позволяло это сделать, после чего внимательно осмотрелся в поисках моих подданных.

Понятное дело, что при приходе адской гончей все жители попрятались в своих жилищах в надежде, что она их не тронет, но сейчас, когда тварь Инферно убежала, на улице было также пустынно, как и пару минут назад. Для полноты картины заброшенной картины не хватало только жуткого завывания ветра и растения 'перекати-поле'.

- Ау! - громогласно прокричал я, сложив ладони в форме рупора.

Мой мощный голос, усилившись многократным эхом, рассеял напряженную тишину.

- Выходите живо! - не на шутку рассердился я, когда никаких действий за моим криком не последовало.

Только тогда из окон полуразрушенных домов начали трусливо выглядывать головы больных чумой жителей. Они со страхом в глазах смотрели на меня, не решаясь выходить из своих жилищ.

- Что случилось с вами, друзья мои? - искренне удивился я. - Я спас деревню от твари Инферно, и такова ваша благодарность?

- Ты - чернокнижник! - из ближайшего дома вышел, видимо, самый храбрый из жителей деревни - старичок, чьё лицо от болезни местами покрылось черной коркой.

Он был одет в дырявую, обнажавшую худое костлявое тело, грязную одежду, в которой, приглядевшись, я, хоть и с трудом, но смог заметить монашеский балахон.

- Нам не нужны подачки Шейдара! - проорал громогласно старичок, вскинув руки вверх.

Он бы выглядел комично, если бы не белые, едва заметные, сгустки света, возникшие на его руках.

- Мне казалось, что в Шейдара перестали верить, - заметил я, вспомнив рассказ Мирса. - Насколько я знаю: вы не должны знать его имени.

- Нет, мы никогда не забудем той твари, из-за которой в мире столько несчастий и бед... - проорал старик, зло посмотрев на меня своими голубыми, с фанатичным блеском, глазами.

Всё стало понятно. Мирс был не совсем прав, когда говорил, что служители Алиана полностью запретили верить в Шейдара. Точнее, в начале так и было, но потом ситуация коренным образом изменилась.

Когда бог один, то и все косяки автоматически вешаются на него, потому что он - Верховный, а значит, все беды будут от него. Но когда этих богов двое... Тут уж совсем другой расклад.

Шейдар в давнем противостоянии двух антагонистов играл очень важную роль, которую тот же Алиан не до конца понимал: для служителей Лучезарного Темный бог играл козла отпущения, от которого в мир пришли все грехи и все несчастья. Исчезнув из Миркана, он должен был забрать с собой все пороки и беды, но этого, как оказалось, не произошло.

Побоявшись недовольства верующих, из-за того что все обещания светлого бога оказались вымыслом, Алианом было принято решение 'вернуть обратно' Шейдара в наш мир, чтобы вешать на него своё грязное бельишко.

В который уже раз убеждаюсь, что Свет и Тьма - не синонимы добра и зла. И скажу честно: в данной ситуации бог Света - ещё тот засранец.

И вот сейчас я стоял перед истово верующим в Алиана фанатиком, которому должен был доказать свою точку зрения. И

при том, не только ему одному, но и всей деревне, что, скорее всего, будет весьма проблематично.

- Ты о Шейдаре, старче? О том боге, который, проиграв битву, канул в века? - громко вопросил я.

- Он не признал поражения и продолжил вершить свои темные дела! - упрямо прокричал старик, возведя руки к небу.

- Хорошо, предположим, что так... - решил я зайти с другого бока. - Я - слуга Шейдара. Послушник Тёмного бога. А вы все, - я обвёл рукой деревню, - белые и пушистые почитатели Лучезарного Алиана, я правильно рассуждаю? - я, приподняв левую бровь, вопросительно посмотрел на чокнутого старика.

- Ну да, - недобро, с подозрением, сощурив глаза, произнёс фанатик.

- Тогда почему вы, достойные почитатели Алиана, мучаетесь, медленно умирая от ужасной болезни, тогда как я здоров и радуюсь жизни? Почему вы живёте в нищете, а у меня куча денег? Почему?

- Ты продал душу Шейдару, и после смерти будешь гнить в чистилище! - громко, чтобы его все слышали, проорал 'святоша'. - И я помогу тебе быстрее там оказаться!

Он мгновенно перевёл руки вперед, после чего, развернув их ладонями в мою сторону, пустил в моём направлении два белоснежных сгустка света. Я, краем сознания, понимая, что эти световые шары мне ничего хорошего не принесут, интуитивно прыгнул в сторону, стараясь оказаться как можно дальше от линии траектории непонятного нечто.

Я, в свою очередь, направил на старика ладонь с целью уничтожить опасность, которую он представлял своими действиями, но в последний момент, когда уже мои губы начала произносить заклинание, посмотрев в удивленные глаза успевшего выбежать из дома Ринги, тут же замолчал. Вместо этого я тотчас демонстративно опустил руки и, гордо подняв голову, проорал:

- Я не буду драться с тобой, священник!

'+100 к Репутации с Рингой. Уровень Репутации с Рингой на данный момент: Дружелюбие. Количество очков Репутации до Уважение: 20/1 000'.

- А я буду, - безумно улыбнувшись, произнёс старик.

На его ладонях вновь засветились те самые белоснежные шары света, от которых я в прошлый раз так удачно увернулся.

Драться с собственным подданным - верх идиотизма. Помимо того, что я убью одного из своих, я настрою против себя всю деревню, расположение которой мне сейчас будет нужно как воздух.

К сожалению, единственным выходом из сложившейся ситуации будет ждать, пока меня либо не добьёт ретивый священник, либо пока за меня кто-нибудь не вступится из местных жителей. Понятное дело, что мне больше импонировал второй вариант, которого я старался сейчас придерживаться.

Видя, что я спокойно стою на месте, не собираясь убегать, монах состроил на лице безумную улыбку, от которой у меня неприятно засосало под ложечкой.

- Остановись, дядя свясенник! - внезапно потребовал недалеко стоящий от меня непоседа Ринга. - Дядя Филиан холосый, и не надо его тлогать!

Удивительно, но факт: белоснежные шары с ладоней священника после заявления парнишки исчезли в то же мгновение, а глаза старика перестали излучать то безумство, от которого у меня непроизвольно начинали шевелиться волосы на затылке.

Слава Шейдару, мой план удался! Учитывая, что в данной игре это происходит не так уж часто, я был доволен как слон.

Похоже, что малыш Ринга имел магическое влияние не только на меня, но и на всех местных жителей - занятный парень. Может, у него есть какие-то зачатки ментальных способностей? Для меня, как главы рода, они могли бы быть очень полезными...

- Дядя Филиан спас нас от звеля! - тем временем продолжал Ринга. - Он послал за лекалем, стобы вылечить всех нас! Если, стобы дядя Филиан остался главным, нужно стать подданным Сейдала, то я так и сделаю, - он грозно сжал ладошки в кулачки, после чего медленно встал рядом со мной, с осуждением смотря на своих односельчан.

'Внимание! Разделение подданных рода Руилмах на два противоборствующих лагеря:

1) почитатели Шейдара (1 человек);

2) почитатели Алиана (95 человек).

Внимание! Если вы не урегулируете конфликт в ближайшие сутки - начнётся гражданская война.

Пути урегулирования конфликта:

1) Все подданные должны принять сторону Шейдара;

2) Все подданные должны принять сторону Алиана;

'Вы получили достижение 'Крестоносец 1 ранга', для получения достижения 'Крестоносец 2 ранга' вам требуется обратить в вашу веру 9 человек!

Бонус: +1 к Мудрость.

Увидеть список ваших достижений можно в настройках вашего персонажа.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю, - произнёс я.

- Малыш Ринга прав, - внезапно произнёс один из тех немногочисленных людей, которые всё же не побоялись темного чернокнижника, и смогли выйти на улицу. - И может, это и неправильно: доверять слуге Шейдара свою жизнь, но сердце говорит, что так будет правильно! - он медленно двинулся в мою сторону, прошёл мимо ошарашенного священника и торжественно встал рядом со мной.

Что тут началось... Не знаю, что тут сработало: личное убеждение каждого или стадный инстинкт (скорее всего, второе), но спустя пару минут меня, довольного от получения достижения 'Крестоносец 2 ранга', за который мне полагалось пять очков мудрости, окружала многочисленная толпа, состоящая аж из целых девяноста четырёх человек.

Я думаю, не сложно догадаться: кем именно были эти двое оставшихся. Первым был, понятное дело, слуга Виндус, уехавший и не заставший революции по смене веры, а вторым - священник, который продолжал упрямо уговаривать моих подданных вновь вступить под знамена Алиана.

- Послушайте, братья! - продолжал вещать старик. - Шейдар, послав своего демона, хитростью завладел вашим разумом. Не дайте ему очернить вашу бессмертную душу, иначе воздастся вам в подземельях Шейдара, и никогда вы не сможете очутиться в чертогах Лучезарного!

- Может, уже хватит вешать лапшу на уши? - поинтересовался я, с легким возмущением посмотрев на упрямого священника. - Если тебя что-то не устраивает - я никого не держу, - я махнул рукой в сторону ворот.

Старик недобро, исподлобья посмотрел на меня, затем смачно сплюнув мне под ноги, голосом полным гнева произнёс:

- Мы ещё встретимся, демон преисподней! И следующая наша встреча станет для тебя смертельной! - он окинул всех моих подданных презрительным взглядом, после чего обратился уже к ним:

- А вы, шлюхи Шейдара, будете гореть черным пламенем! Скоро сюда приедут каратели Алиана, дабы сжечь этот гнойник и очистить землю империи от мерзостных почитателей Тёмного!

Священник резко развернулся и, гордо подняв голову, двинулся в сторону выхода их Бодунов.

'**Внимание! -1 житель деревни Бодуны! Берегись, правитель! Не допусти ослабления рода Руилмах!**

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю.

- Нам стоит его прибить? - не обращая на мои слова никакого

внимания, вопросительно пробасил тот мужик, который первым после Ринги сменил веру.

- Зачем? - наигранно удивился я.

- Он приведёт паладинов! - с искреннем ужасом произнесла рядом стоявшая девушка.

Все взгляды деревенских жителей скрестились на мне. Все до одного, они понимали, что если священник сумеет дойти до карателей Алиана - от Бодунов останется лишь горстка пепла. Поэтому сейчас они были готовы убить своего бывшего односельчанина, только чтобы спасти собственную деревню.

- Не приведёт, - заметил я, состроив на лице таинственную улыбку. - Он просто не дойдёт до нужного места.

- Но если мы ему не помешаем - он сможет дойти целым и невредимым, князь! - возразил мне тот же мужик.

Я заинтересованно посмотрел на него, после чего, игнорируя надпись над его головой, спросил:

- Как твоё имя?

- Вирмут, - стукнув кулаком по груди, гордо произнёс мужик.

- Воевал? - заметив тот самый жест, которым приветствуют воины своего командира, поинтересовался я.

- Было дело. Бывший десятник империи. Сейчас в запаске, князь! - Вирмут гордо выставил свою широкую грудь вперед.

- Очень хорошо, Вирмут. Вижу, что мужик ты толковый, поэтому временно, а может и на постоянной основе, назначаю тебя моим первым помощником. Понял?

'**+100 к Репутации с Вирмутом. Уровень Репутации с Вирмутом на данный момент: Дружелюбие. Количество очков Репутации до Уважение: 0/1 000**'.

- Конечно! - нездоровое лицо мужика озарилось улыбкой. - Какие будут предсказания, князь?

Ох, как мне нравится подобное обращение!

- Те же, что и были до этого: убрать улицу, чтобы с них есть можно было. Плюс ты должен завтра утром представить мне подробный отчет, какими ресурсами располагает деревня. Всё понял? - я не дожидаясь ответа счастливого Вирмута, перевёл взгляд на остальных жителей, терпеливо дожидающихся моих приказов, после чего громко, чтобы каждый слышал, сказал:

- Во всём слушаться Вирмута! Это всем ясно?

- Так точно, князь! - хором ответили все жители деревни, в том числе и её новый староста.

- Вот и ладушки, а я пожалуй пойду, - я добродушно улыбнулся, после чего развернулся и двинулся в сторону моей резиденции с одной только целью: поспать.

Да, согласен... Я - чемпион мира по спорту 'жим подушки

лёжа'. И даже ради такой интересной и весьма захватывающей игры, я не буду отказываться от этого прекрасного удовольствия: спать под тёплым одеялом, на мягкой подушке...

Я инстинктивно зевнул, прикрыв рот ладонью.

- Эм... князь! - неуверенно окликнул меня Вирмут. - А с монахом-то что делать?

- Места здесь небезопасные, - я повернул голову и посмотрел на подданных.- Запросто и погибнуть можно.

Я злорадно улыбнулся, в душе радуясь своей изобретательности. Затем, подмигнув собравшимся, я мгновенно развернулся, и двинулся к дому.

Спустя пару минут я, раздетый до нижнего белья, лежал в просторной мягкой кровати, постепенно, с искренним удовольствием погружаясь в царство Морфея, не забыв, впрочем, сделать одну очень важную вещь...

***

Разъярённый монах вышел за ворота и быстро, чуть ли не бегом, двинулся по земляной дороге, по которой ещё несколько часов назад в Бодуны приехал юный некромант.

И хоть НПС по определению не мог иметь собственных мыслей, являясь всего-навсего компьютерной программой, не сложно было представить, о чём мог бы думать такой колоритный персонаж, как бывший староста деревни и один из самых ярых жрецов Алиана, если бы он был настоящим...

'Проклятый некромант! Вечно б ему гореть в пламени Преисподней. И самое интересное: как он смог завладеть умами этих идиотов? Я столько лет внушал им отвращение к этой тёмной мерзости - Шейдару. И всё это было только ради того, чтобы за пару минут какой-то наглый сопляк заставил их перейти в другую веру?!

Священник со всей силы пнул камень левой ногой, совсем позабыв о распространяющейся на ней болезни. Грязно выругавшись из-за накатившей боли, старик тем не менее продолжал свой путь, уверенно отдаляясь от деревни.

'Проклятая нога! Проклятая болезнь, если бы не она - возможно, жители деревни не согласились бы с этим мерзопакостным некромантом. Эх, если бы только я мог исцелить их...' - священник тяжело вздохнул.

Как не крути, а эти деревенские остолопы стали для бывшего жреца седьмого круга настоящей семьёй, которую сейчас придётся уничтожить.

'Во имя Алиана я сделаю это: я уничтожу неверных! Хоть мне будет и тяжело это сделать, - священник вновь вздохнул. - А

вообще всё это странно: в последнее время я всё чаще и чаще чувствую пробуждение какой-то новой, незнакомой силы. Похоже, что день, предсказанный древним оракулом, уже близко. Скоро вновь появится вторая сила - сила Тьмы. И вновь начнётся кровопролитная битва между двумя богами. Надо уничтожать всех пока что малочисленных подданных Шейдара, пока не стало поздно!'.

Священник ускорил шаг, как будто от того, сумеет ли он быстро добраться до города, зависит судьба мира. Хотя, для самоуверенного священника, это утверждение было не далеко от истины.

Внезапно, прямо на дорогу выбежал дохлый монстр некроманта, с помощью которого тот спас деревню. Не обратив на священника никакого внимания, он продолжил бежать по одному известному только ему маршруту.

- Ну, уж нет! Тварь преисподней! - проорал фанатик, кинув в питомца нового главы рода только что сформировавшийся сгусток белоснежной энергии.

Шар с оглушительным звуком попал прямо в одну из многочисленных ног монстра, но тот, не обращая внимания, продолжил свой бег и спустя мгновение уже скрылся с глаз фанатичного старика.

- Проклятье! - сплюнул себе под ноги священник. - Упустил!

Но долго расстраиваться монаху не пришлось: спустя пару секунд оттуда, откуда выбежал дохлый Ангормонструм, появилась адская гончая, до сих пор преследующая ловкого питомца некроманта.

Старик радостно оскалился и запустил сгустком энергии прямо в морду громадной собачки.

Та в мгновение ока остановилась, позабыв о преследуемом мертвеце, затем развернулась, уставившись на старика своими желтыми глазами, после чего, злобно зарычав, молниеносно кинулась на старого священника.

Спустя пару мгновений на дороге лежало сильно изуродованное тело бывшего старосты деревни, которого теперь и при желании нельзя было узнать: всё лицо превратилось в сплошное кровавое месиво; порванные до состояния костей конечности, оторванными лежали недалеко от тела; торчавшие из груди ребра фанатика производили ужасное зрелище.

Рядом со всем этим кровавым ужасом, уютно свернувшись клубочком, словно маленький щенок, расположилась адская гончая, старательно вылизывавшая своё тело от налипшей на него крови.

Однако вылизать себя до конца твари Инферно не дал

питомец Фириана, вновь появившийся в агрорадиусе моба. Он, быстро атаковав адскую гончую и также быстро убежав, ясно давал понять собачке, что игра в кошки мышки ещё не закончилась.

И тварь Инферно вновь с удовольствием приняла её правила...

Глава 17

- Господин князь! - проорал голос моего первого помощника, сопроводив этот возглас громким стуком в дверь комнаты. - Господин князь!

Я с недовольством открыл глаза, понимая, что сон Вирмут мне не даст досмотреть, после чего, предварительно сладко зевнув, крикнул, чтобы меня было слышно за дверью:

- Заходи, Шейдар тебя раздери!

Мужик, только и дожидавшийся моего разрешения, быстро отворил дубовую дверь и оказался на пороге моей роскошной спальни. Я смерил его изучающим взглядом.

Судя по обильному поту и количеству грязных разводов, выступавших на лбу мужика, работа в деревне кипела.

- Чего тебе? - буркнул я.

- Там Виндус с лекарем и скотиной приехал, - услышав интонацию моего голоса, неуверенно произнёс Вирмут.

Сон с меня как рукой сняло. Я вскочил с кровати, словно разъяренный тигр, и быстро начал облачаться в мою одежду некроманта, лежавшую на одном из немногочисленных сундуков.

- Который час, Вирмут? - произнёс я, параллельно натягивая на себе балахон.

- Полдесятого вечера, князь.

Хм, а оказывается, что я не так уж мало и поспал.

- Давно Виндус приехал? - вопросил я, натягивая сапог на левую ступню.

- Только что. Как приехали - я сразу к вам и пошёл, князь. Вы уж извините, что к вам в дом без спроса зашёл...

- Не переживай, Вирмут, - остановил я начавшего извиняться помощника. - Ты сделал всё, как нужно.

'**+5 к Репутации с Вирмутом. Уровень Репутации с Вирмутом на данный момент: Дружелюбие. Количество очков Репутации до Уважение: 5/1 000**'.

- Я рад, что вы довольны, князь, - радостно улыбнулся староста деревни.

- Пошли, - застегнув все застежки и хлопнув по плечу мужика, нетерпеливо произнёс я.

Мы вышли из комнаты, затем прошли уютную гостиную, после чего, открыв дверь, оказались на пороге резиденции рода Руилмах.

Я остановился, слегка приоткрыв рот от удивления. Перемены, случившиеся с деревней за те пару часов, что я спал,

были колоссальными.

Я неверяще смотрел на абсолютно чистую, без единой соринки, дорогу, освещаемую небольшими столбами фонарей, стоявших вдоль всей улицы и взявшихся невесть откуда; на дома, которые в результате долгой кропотливой работы, перестали выглядеть столь печально.

- Вы постарались на славу! - справившись с ошеломлением, искренне восхитился я. - Я восхищен вашими успехами!

'**+5 к Репутации с деревней Бодуны. Уровень Репутации с деревней Бодуны на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 5/1 000**'.

- Благодарю, князь! - надувшись, словно индюк, гордо произнёс Вирмут. - Мы старались.

- Я вижу... Но давай-ка ты покажешь, где остановился лекарь?

- Конечно! Идите за мной! - мой первый помощник радостно двинулся вперед, в сторону ворот, не обращая внимания на то, следую я за ним или нет.

Я, естественно, последовал за своим проводником, параллельно всматриваясь в радикальные изменения, произошедшие с Бодунами. Помимо тех перемен, о которых я уже упоминал, деревня перестала пахнуть, словно куча навоза и даже приобрела довольно сносный запах, чем-то похожий на запах свежескошенной травы.

Мы тем временем, сопровождаемые уставшими взглядами моих подданных, продолжавшихся трудиться в поте лица, вышли из деревни, у входа в которую нас поджидал Виндус.

- Добрый вечер, господин, - расплылся в улыбке слуга, когда мы подошли к нему вплотную. - Я всё сделал, как вы велели.

- Очень хорошо, Виндус. Надеюсь, что денег ты потратил немного? - я пронзительным взглядом окинул сразу же стушевавшегося слугу.

Он, слегка побледнев, нервно сглотнул, после чего хотел что-то сказать, но Вирмут его перебил:

- Князь, дальше мне идти не стоит. Не хватало ещё, чтобы из-за меня вся скотина от чумы подохла. Верно? - он с ожиданием посмотрел на меня.

- Верно. Можешь идти.

Мой первый помощник, не дожидаясь повторного приказа, мгновенно, по-военному, развернулся и двинулся обратно в деревню, чтобы дожидаться там прихода лекаря.

Я ещё пару мгновений смотрел ему вслед, затем пожал плечами и повернулся к Виндусу, посмотрев ему прямо в глаза.

- Сколько ты потратил? - сдерживая вырывающееся наружу недовольство, спокойно поинтересовался я.

- Полторы тысячи, - Виндус зажмурился от страха.

Я подождал, пока Виндус откроет глаза, после чего окинул его недовольным взглядом, от которого у парнишки затряслась левая губа. Затем я пару раз вздохнул, понимая, что могло быть и намного хуже и что полторы тысячи золотых - не такая уж и большая цифра, после чего уже спокойным тоном произнёс:

- Ну, и Шейдар с тобой. Надеюсь, что потраченные деньги того стоили.

- Несомненно! - тут же воскликнул слуга, совсем позабыв о только что испытанном страхе. - Вы сейчас увидите, господин!

- Цыц, молекула! Живо в лагерь проводил!

Виндус радостно кивнул, и мы тут же бодро зашагали навстречу огромному лагерю, расположившемуся метрах в шестиста от Бодунов, из которого периодически доносились различные звуки, начиная от коровьего мычания и заканчивая людским хохотом.

Если бы я не знал, что это обоз, то запросто мог спутать его с хорошо укрепленным военным лагерем. Располагавшийся на холме, он имел хорошую стратегическую позицию в случае нападения неизвестного противника. По всему периметру лагерь был окружен повозками, наполненными огромным количеством продовольствия и различных строительных материалов, которые играли роль импровизированной стены.

- Мда... - глубокомысленно заметил, когда мы с Виндусом практически вплотную подошли к лагерю. - Впечатляет.

- Я старался, господин, - тут же вставил своё слово слуга. - Поэтому и денег потратил чуть больше, чем предполагалось. И...

- Я тебе сказал: цыц! - перебил я Виндуса, который, вновь собираясь оправдываться, мгновенно заткнулся.

Оставшееся время мы прошли в тишине, и спустя несколько минут неспешного шага уже стояли перед двумя часовыми сто шестидесятого уровня, с интересом смотрящими на меня. Выглядели они оба довольно внушительно: широкоплечие бородатые воины, одетые в камуфляжный стальной доспех, с внушительными алебардами в мускулистых руках.

- Проходите, - с лёгкой хрипотцой в голосе пробасил один из этих ребят.

Я важно кивнул, после чего неспешна, с чувством собственного достоинства, вошёл в лагерь, наполненный веселыми звуками музыки и радостным ором.

Как только я оказался на территории лагеря, звуки весёлой мелодии и громкого смеха исчезли в мгновение ока - наступила гробовая тишина, которая, впрочем, спустя мгновение нарушилась громким мычанием коровы.

Я окинул всех собравшихся разумных, дружно уставившихся на меня, заинтересованным взглядом. Кого здесь только не было: коренастые гномы-строители со своими неизменными кирками, подтянутые люди-воины с многочисленным оружием, парочка стройных и грациозных эльфов, одетых в зеленого цвета балахоны, несколько суровых орков с длинными ятаганами, висящими в ножнах. Всего получалось под полсотни разумных, что представляло собой довольно грозную силу.

- Господин Фириан? - ко мне торжественно подошёл худощавый эльф, облаченный в такие же зеленые одежды, какие носили его сородичи.

- Да, князь Фириан Руилмах к вашим услугам, - я дружелюбно протянул правую руку.

На лице эльфа лишь на мгновение промелькнуло легкое презрение, которое, впрочем, тут же сменилось холодной улыбкой.

- Моё имя Симрахд. Я - бывший целитель рода Тортирит.

Встроенный переводчик мгновенно перевёл, что имя эльфа означает Северный Лист, а род, которому он служил - род Хранителей Леса.

Передо мной стоял типичный представитель лесного остроухого народа, который с теми же дроу находится в очень прохладных отношениях, поэтому теперь мне стала более-менее понятна реакция Симрахда.

- Ныне, - тем временем продолжал лесной эльф, - я являюсь целителем в столице Парнской империи. Одним из лучших, замечу, поэтому я здесь, - эльф посмотрел на меня снисходительным взглядом.

- И почему столь искусный лекарь оказался в Мюрхане? - с искренним интересом поинтересовался я. - Что заставило вас покинуть ваш род, господин Симрахд.

Эльф с яростью в глазах посмотрел на меня и неожиданно грубо, с несвойственной для эльфийского рода несдержанностью, произнёс:

- Это не имеет значения.

Я удивленно посмотрел на Симрахда, даже не зная как реагировать на подобные вспышки гнева.

Эльф тяжело вздохнул, поняв, что не справедливо сорвался, после чего уже спокойным ледяным тоном добавил: - Главное: зачем я здесь? Где мои пациенты?

Решив проигнорировать подобные перемены настроения, я вытянул правую руку в направлении деревни, после чего спокойно сказал:

- Там, господин Симрахд. С нетерпением дожидаются вашего

прихода.

- И я приду, - тоном мецената, жертвующим жизнью ради других, произнёс эльф, первым двинувшись навстречу моим подданным.

Весьма подозрительная личность - этот Симрахд. Не нравятся мне такие кадры. С такими как он надо держать ухо востро.

Я повернулся к своему слуге, терпеливо смотрящему на меня и ожидающему приказаний:

- Виндус, спустя минут десять мне нужно, чтобы обоз был в деревне. Ты всё понял?

- Так точно, господин, - слегка сглотнув, с верностью в глазах произнёс слуга.

- Вот и хорошо, - буркнул я под нос, тут же двинувшись за шустрым лесным эльфом.

Спустя пару мгновений я уже нагнал хмурого целителя, двигающегося по направлению к деревне. Молча пристроившись рядом с ним и взяв с ним единый темп шага, я, спустя несколько секунд не выдержав давящей на психику тоски, которая волнами исходила от высокомерного эльфа, всё же задал интересующий меня вопрос:

- И всё-таки ответь мне: почему, Симрахд?

Эльф мгновенно остановился и, повернувшись ко мне перекошенным от злобы лицом, с ненавистью прошипел:

- Тебе не кажется, что ты лезешь не в свои дела, тёмный?!

- Может, и так, - спокойно заметил я. - Но как ты думаешь: можешь ли ты мне, представителю дроу, рассказать что-то такое о себе, за что я тебя тут же начну ненавидеть? Ты уж извини, конечно, но что плохо для вашего народа приносит нашему истинное удовольствие. На то мы и враждуем столько веков, - я по-братски хлопнул по плечу неуравновешенного эльфа.

Тот в ответ окинул меня хмурым взглядом, после чего нехотя буркнул:

- Что ж, слушай, тёмный...

- Одна просьба, - тут же заметил я. - Давай не будем останавливаться, потому что у меня на ближайшие несколько дней довольно бурный график, которого мне хотелось бы придерживаться.

Эльф окинул меня очередным хмурым взглядом, после чего, сорвавшись с места, на ходу начал свою историю.

- Я действительно был лучшим лекарем рода Тортирит. Я проводил самые сложные магические операции, на которые не решались другие целители, и из-за этого неслабо поднаторел в искусстве врачевания. Но, как и каждый маг, каждый целитель, каждый профессионал своего дела, я хотел делать большее. Я

хотел познать тайны лишения той самой жизни, которую на протяжении долгого времени давал. Хотел понять вторую сторону медали своих способностей, ведь, как известно: самыми лучшими убийцами всегда являлись именно целители. Несколько веков я корпел над древними манускриптами, впитывая знания и мудрость предков, пытаясь познать тайны убийства, - эльф остановил свой рассказ, после чего залился безумным смехом. - И знаешь что, темный? - продолжил свой монолог сумасшедший целитель. - Я приблизился к этим тайнам. Приблизился настолько, что Совет Старейшин рода, увидев во мне угрозу, однажды попытался убить меня. Итог был печальным: десять лучших воинов Тортиратов были убиты, а я полуживой смог скрыться из Великого Леса, навсегда забыв дорогу туда. Я делал ужасные вещи, тёмный, - улыбка исчезла с лица эльфа, уступив место задумчивому выражению. - Не раз я корил потом себя за то, что из хорошего лекаря превратился в превосходного убийцу. Но тогда, когда я только познал прелесть идеального убийства, у меня будто крышу сорвало: мне хотелось только убивать. Я буквально жил этим. Я вступил в гильдию убийц, и за пару месяцев усердной работы, приносящей мне золото и поистине непередаваемый кайф убийства, я стал самым известным и самым кровавым ассасином за всю историю существования нашего ордена. Мои жертвы исчислялись тысячами...

Я с ужасом посмотрел на психа, спокойно шагающего рядом со мной и рассказывающего свою историю. Не зря моя пятая точка сигналила, когда я только увидел этого наркомана, помешанного на убийствах.

- Пару раз меня пытались уничтожить карательные отряды эльфов, которые не представляли для меня больше никакой опасности. После пары неудачных попыток, когда количество воинов рода сократилось на пятьдесят прекрасных мечников и магов, меня было решено оставить в покое.

- Сейчас ты не похож на того психопата, которого описываешь, - неуверенно заметил я.

- Потому что мне повезло. Однажды мне выпал очередной заказ на убийство. Ничего особенного: проникнуть в дом богатого и очень знатного дворянина, убить охрану, а затем лишить жизни маленького герцога. С первыми пунктами плана я справился превосходно, как всегда, но вот последний... Когда я увидел, как смотрит на меня этот мальчик своими невинными голубыми глазами... У меня просто рука не поднялась это сделать... И знаешь: у меня в голове словно прояснилось, - по щеке эльфа скатилась небольшая слезинка. - Я тогда осознал весь тот ужас, который совершил. И вот теперь, чтобы хоть как-то исправить

свои грехи, я решил помогать всем смертельно-больным, потому что на моих руках много смертей. А ещё я решил, что никогда больше не воспользуюсь своими ужасными способностями, - эльф, закончив свой монолог, остановился возле ворот деревни, после чего с ожиданием посмотрел на меня.

- Главное, что ты осознал свои ошибки и сейчас пытаешься их исправить, - неуверенно предположил я.

Эльф посмотрел мне в глаза, отчего у меня по спине поползли мурашки, после чего натянуто улыбнулся.

- А ты ведь меня боишься, темный, - заметил он. - И правильно...

- Вообще-то нет, - не согласился я. - Просто я не очень люблю различного рода неожиданности, а от тебя понятия не имею, чего можно ждать.

- Разумно... Но, пожалуй, я начну лечение. А то мы и к завтрашнему утру не закончим, - эльф вопросительно посмотрел на меня.

- Хм, а тебе разве не нужно входить в деревню, чтобы вылечить каждого пациента в отдельности? - слегка удивился я.

- Нет: болезнь у всех одна и та же. Установлю контуры заклинания по границе деревни, благо размеры у неё небольшие, и просто начну перекачивать в него ману. По энергии более затратно, зато очень эффективно.

Эльф повернул голову в сторону деревни, после чего, прикрыв глаза, быстро выставил руки ладонями вперед по направлению к Бодунам.

Я внимательно следил за всеми действиями, которые производил эльф-целитель. Честно говоря, мне было тяжело поверить, что один маг за раз сможет вылечить всю деревню.

Симрахд тем временем начал шептать строки заклинания, которое, судя по непонятному значению слов и слегка шипящему произношению согласных, было изобретено отнюдь не эльфами. Но, не смотря на то, что заклинания было придумано не остроухой расой, действие оно имело колоссальное.

С расставленных ладоней в сторону деревни потянулись широкие белоснежные потоки энергии, которые, не исчезая и при этом громко жужжа, начали образовывать по контуру Бодунов высокий купол, свет которого развеял тьму июльской ночи на несколько ближайших километров.

От невыносимо-яркого света мне пришлось прикрыть глаза. Но даже сквозь опущенные веки я прекрасно видел энергетические потоки целительского заклинания. Не знаю, каково было жителям деревни, находится в эпицентре этого купола, но надеюсь, что ничего плохого с ними не случится.

Это световое шоу со звуковыми спецэффектами продолжалось на протяжении пары минут, а затем, когда от жужжания заклинания, у меня уже начала побаливать голова, всё мгновенно исчезло: и звук, отдающий в барабанные перепонки, и свет, с исчезновением которого у меня начали плясать разноцветные круги перед глазами.

Разлепив веки и несколько раз поморгав, я сначала уставился на эльфа, который бледный, едва стоя на ногах, улыбался безумной улыбкой, а затем перевёл взгляд на многочисленные сообщения, повисшие перед моими глазами.

'Внимание! Вы выполнили задание 'Лекарь'! Вами получена награда: +10 000 очков опыта, +100 Репутации с родом Руилмах.

'Уровень Репутации с родом Руилмах на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 210/1 000'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 14! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 5!'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 15! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 10!'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 16! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 15!'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 17! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 20!'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 18! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 25!'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 19! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 30!'.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 20! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 35!'.

'Внимание! За игру без смертей на протяжении 20 уровней получены очки славы: 10! Всего очков славы: 30!'.

И под всем этим великолепием сообщение:

'Чернокнижник! Ты стал довольно силен для того, чтобы наконец выбрать путь, по которому ты пойдёшь.

Ты можешь стать сильнейшим Рыцарем Смерти - могучим воином, наводящим ужас на простой люд своим мастерским

владением мечом и своими знаниями в области магии смерти.

Или же избрать путь могущественного Некроманта, способного одним движением руки поднимать целые армии мертвецов.

Подумай хорошенько, Чернокнижник. Твой выбор будет запечатлен богами и оспариванию подлежать не будет. Выбирай мудро!'.

Глава 18

Мои глаза радостно приоткрылись от огромного количества сообщений, висящих перед моим довольным лицом. С тринадцатого уровня до двадцатого за одну секунду - несомненно, это круто!

А что насчёт последнего сообщения...

Если вы думаете, что оно меня как-то переубедило - ничего подобного. Я с самого начала игры хотел быть некромантом, способного поднимать армии могущественных петов, поэтому и выбрал такую специфическую расу, как дроу.

'Поздравляем, Некромант! Сегодня Миркан обрёл сильного мага, способного на великие свершения. И только от тебя будет зависеть, какой из двух путей выберешь ты: путь Света или Тьмы. Удачи тебе в этом непростом выборе!'.

Внезапно появившееся сообщение также быстро исчезло, а ему на смену пришло уже совершенно другое:

'Вам доступно задание 'Начало'. Тип задания: обычное.

Внимание! Задание 'Начало' является стартовым для цепочки заданий 'Путь Некроманта'.

Условия выполнения: найти в любом крупном городе мага-некроманта, который согласится стать вашим учителем.

Награда: +700 очков опыта, Репутационный предмет.

Принять задание?'.

- Пожалуй, приму, - задумчиво произнёс я, автоматически принимая задание. - Квест карман не тянет. В крайнем случае, не буду выполнять и всё.

Разобравшись с писаниной, висевшей перед глазами, я уставился на бледного эльфа, который, глядя на меня, состроил на лице полубезумную улыбку.

- Я сделал это: я вылечил твоих подданных, тёмный, - еле слышно прошептал лесной остроухий.

Он слегка пошатнулся и, чуть не упав, развернулся и медленно переставляя ноги двинулся обратно в лагерь.

- Стой! - окликнул я безумного НПС. - Думаешь, я тебя в таком состоянии на ночь глядя пущу?

Я подбежал к остановившемуся и слегка покачивающемуся от магического истощения эльфу, после чего положил его левую руку на моё правое плечо и, буквально взвалив горе-целителя на себя, повёл его обратно в деревню.

Симрахд попытался, было, возмутиться и попытаться вырваться из моих рук. Но я, не обращая внимания, на вялые

попытки полудохлого мага, продолжал его тащить в мой дом, где лесной эльф мог, как следует, спокойно отдохнуть.

Мощный парень: чтобы сотворить то, что сделал этот худощавый безумец, я уверен: понадобилась просто огромная прорва энергии. Я даже невольно зауважал бывшего ассасина, хотя подобные чувства НПС у меня вызывают крайне редко.

Войдя в деревню, я невольно улыбнулся, увидев всех моих подданных, грязных и уставших от тяжелой работы по восстановлению деревни, но при этом абсолютно здоровых. Они все с радостью и небывалой преданностью смотрели на меня, а перед глазами само собой появилось очередное сообщение о получении Репутации.

'**+100 к Репутации с деревней Бодуны. Уровень Репутации с деревней Бодуны на данный момент: Нейтрально. Количество очков Репутации до Дружелюбие: 105/1 000**', - приятный бонус для меня, как игрока.

Ко мне, медленно тащившему лесного эльфа, чуть ли не сразу подбежал довольный, словно слон, Вирмут и, одним движением подхватив полуживого целителя на руки, пошёл по направлению к моему дому, параллельно выказывая свою радость. Мне, как хозяину, пришлось сопровождать своего помощника, контролируя, чтобы с гостем обращались надлежащим образом. Поэтому я вдоволь успел наслушаться того щенячьего восторга, которым чуть ли не светился Вирмут.

- Господин князь, я до сих пор не могу поверить, что это произошло! Все деревенские жители счастливы, что вы стали нашим новым правителем! А как я-то счастлив! Мне кажется, что сегодняшний день стал отправной точкой для дальнейшего развития нашей деревни! Теперь осталось только хозяйство наладить да оборону по уму построить - и нам никакие беды страшны не будут.

'**Внимание! Вам доступно задание 'Строитель'. Тип задания: эпическое.**

Внимание! Задание 'Строитель' является четвертым для цепочки заданий 'Война родов'.

Условия выполнения: найти и нанять строителей, способных отстроить деревню Бодуны.

Награда: +10 000 очков опыта, +100 Репутации с родом Руилмах, +100 золотых.

Принять задание?'.

- Конечно, принять!

Учитывая, что этот квест с минуты на минуту я начну выполнять, глупо отказываться от такой халявной награды.

- Ты прав, - обратился я к Вирмуту. - Виндус как раз-таки

строителей позвал, поэтому, учитывая, что они гномы, новые дома будут построены в рекордные строки.

- Поскорее бы, - мечтательно зажмурившись, произнёс Вирмут, протискиваясь со своей ношей внутрь моего дома. - Я уже и не помню, когда я в нормальном доме ночевал, да на постели свежей, от которой не пахло бы навозом.

Я, проигнорировав заявление своего помощника, медленно двинулся в направлении спальни, тем самым показывая мужику, куда нужно нести полуживого целителя. Вирмут, не будучи дураком, последовал вслед за мной, поэтому уже через полминуты мы стояли на пороге просторной комнаты, в середине которой возвышалась кровать с будуаром.

Похоже, сегодня ночью она мне всё равно не понадобится, поэтому спокойно можно отдавать её лесному остроухому.

- Ложи его сюда! - я кивком головы указал на кровать. - Да поаккуратней: как-никак жителей деревни от чумы вылечил.

Староста сурово кивнул и затем, медленно подойдя к кровати со своей ношей на руках, спустя мгновение осторожно положил тело целителя на шелковые простыни. Причём это выглядело так, словно эльф был сделан по меньшей мере из дорогого стекла, и Вирмут боялся его просто-напросто разбить.

Подождав, пока первый помощник закончит с аккуратностью сапёра укладывать баиньки взрослого, прожившего не одно столетие, эльфа, я щелкнул пальцем, тем самым привлекая внимание мужика, после чего кивнул в направлении двери.

Вирмут понял меня правильно, и уже спустя минуту мы стояли на пороге резиденции, внимательно и с некоей отстранённостью наблюдая за тем, как в деревню въезжает длинная колона, состоящая из домашней скотины, вооруженных до зубов воинов и повозок, запряженных гнедыми лошадьми и нагруженных под завязку всякой всячиной.

- Вирмут, организуй место под склады, чтобы было, куда можно сложить все припасы, - задумчиво произнёс я, наблюдая за обозом. - Всю скотину тоже стоит на время где-нибудь расположить. В этом деле всё на твое усмотрение. Понял? - дождавшись понятливого кивка, я, с фальшивой интонацией гнева в голосе, воскликнул:

- Тогда чего стоим?! Кого ждём?!

Спустя секунду старосты уже и след простыл, поэтому я, оставшись в полном одиночестве, принялся наблюдать за прибывающими гостями. Особое внимание привлекали, конечно, гномы.

Любой из этих суровых коротышек, завидев, в каком плачевном состоянии находятся дома деревни, возмущенно

открывал рот, после чего с киркой наперевес быстро кидался к любому выбранному им дому и споро начинал его уничтожать. Да, именно так: ловко размахивая своим железным инструментом, каждый из бородатых строителей просто-напросто сносил дом, подобно тому, как экскаватор-разрушитель, размахивая огромной гирей, сносит многоэтажки.

Я ошарашено наблюдал за оперативным уничтожением жилищ моих подданных, не сдвигаясь с места. Спустя пару минут, сопровождающихся громкими криками бородачей и треском старого дерева, от прежних домов остались лишь груды щепы, да куча другого строительного мусора, который тут же начали выносить за периметр Бодунов мои люди.

- Князь Фириан! - ко мне ловко переставляя небольшими ножками, быстро бежал пухлый рыжебородый гном.

Дождавшись, пока потный от непривычной физической нагрузки пухляк добежит до меня, я вежливо поинтересовался:

- Слушаю вас, господин...

- Гимли... князь! - слегка отдышавшись и утерев пот со лба своей пухлой ладошкой, произнёс гном. - Я - представитель этого отряда.

- Очень приятно, господин Гимли, - вежливо произнёс я. - А вот это всё обязательно? - я рукой обвёл руины, в которые превратились все дома деревни.

- Конечно, князь! - воскликнул гном. - Я вообще не представляю, какие криворукие идиоты строили эти 'дома'! Неудивительно, что они так быстро развалились! Руки поотрывать бы вашим мастерам, - гном демонстративно сплюнул на землю, тем самым показывая, какого высокого мнения он о людских строителях.

- Что ж, надеюсь, что ваши дома будут намного лучше того убожества, в котором жили мои подданные, - решил я польстить гному.

- Не сомневайтесь, князь. Всё будет в лучшем виде, - гном выставил большой палец. - Кстати, надо обсудить детали строительства. Хочу сказать, что планировка деревни вы уж простите, оставляет желать лучшего...

- Не переживайте, - я махнул рукой, тем самым показывая, что не в обиде на слова рыжебородого. - Эта деревня стала принадлежать мне лишь несколько часов назад, поэтому своими словами вы можете обидеть лишь бывших хозяев, давно покинувших этот свет, - я добродушно улыбнулся.

- Аааа, а я-то думаю, почему дроу принадлежит деревня, населённая людьми,- ухмыльнулся бородач.

- Долгая история, - отмахнулся я. - А я вот думаю, почему вы

не нападаете на меня с криком 'умри, тёмная тварь', пытаясь размозжить мне череп секирой.

- Вы - наш наниматель, - педантично заметил гном. - Да и не все эльфы - сволочи. Это я знаю по личному опыту... Однако мы отвлеклись...

Я мысленно поставил гному плюсик, в душе радуясь, что он не является расистом, потому что нервов лишних не бывает, а на споры с представителями этого подземного народца их уходит невероятно много.

- Итак, - тем временем продолжил рыжебородый. - Предлагаю увеличить количество домов, - он начал увлеченно рисовать в воздухе, какие-то закорючки, в которых я ничего не понимал.

- Постойте, господин Гимли, может, лучше пройдём в дом и там обсудим все планы? - я пригласительным жестом указал на резиденцию рода, в которой сейчас уютно спал целитель-ассасин.

Сколько раз за сегодняшний день я входил и выходил оттуда?

- Почему бы и нет? - пожав плечами, риторически вопросил гном и первым протиснулся в дверной проём.

Спустя пару минут мы сидели вдвоём в шикарных креслах, потягивая красное вино из хрустальных фужеров, которые нам принёс Виндус, и довольно бурно обсуждали план строительства.

- Я считаю, что со временем деревня увеличится, - заявил гном. - Поэтому стоит строить на будущее. Домов этак сто!

- Ты чего, Гимли! - возмутился я. - У меня сейчас всего дворов двадцать, а ты предлагаешь сразу сотню - это в пять раз больше.

Мы не заметили, как в пылу споров, перешли на 'ты'.

- Так я же говорю: на будущее. Заселишь крестьянами, подаришь им клочок земли - и они тебе до конца жизни ноги обнимать будут.

- Так, когда то будет, - не согласился я. - Тем более, откуда мне этих крестьян взять?

- Не проблема... Купишь рабов, подаришь им свободу, дом и землю - и они на тебя как на бога смотреть будут. Всё, что захочешь, сделают, - философски заметил гном, ставя на стол пустой бокал вина.

- Может, ты и прав... - задумчиво произнёс я.

Как ни крути, а мне хотелось, чтобы деревня была не хуже той, в которой я очутился в самом начале игры. Но стоит ли спешить с этими домами?

На протяжении следующего получаса мы спорили о жилых домах, их расположении, дополнительных зданиях и куче других мелочей.

В итоге, мы сошлись на том, что домов построят штук восемьдесят и расположат их в специальном порядке, создавая из

небольшой деревушки крепость с несколькими линиями обороны. В самом центре деревни, так называемом детинце, должны были расположиться стратегические здания, такие как храм Шейдара, склады для продовольствия и оружия, и многое-многое другое.

Короче говоря, деревня Бодуны после реконструкции должна была превратиться в небольшой средневековый городишко.

- Что ж: план утвердили. Пора и строительство начинать, - довольно хлопнув в ладоши, произнёс гном. - Мои ребята наверняка там уже землю разровняли, поэтому нужно теперь и фундамент начинать закладывать.

Довольный гном, быстро вскочив с кресла, выбежал из дома, что-то радостно напевая себе под нос.

'Хм, чтобы поделать?', - задумался я, смотря на свет, преломляющийся через грани пустого фужера. - 'Понятное дело, что я - не самый лучший строитель империи, поэтому помочь гномам вряд ли смогу. Мне бы пойти пофармиться... О, кстати, со всеми этими заботами совсем забыл об очках опыта!'.

Имя: Фириан
Статус: Свободный Игрок
Раса: Темный Эльф
Класс: Чернокнижник
Уровень: 20
Сила: 2 + (6) = 8
Ловкость: 3 + (3) = 6
Выносливость: 42 + (7) = 49
Интеллект: 28 + (5) = 33
Мудрость: 20 + (4) = 24
Количество свободных очков опыта: 35
Количество изученных заклинаний: 4
Количество жизни: 762/762
Количество маны: 510/510

Хм... Как всегда проблема: куда вложить поинты?

Наверное, сделаю, как обычно. Двадцать очков вложу в Мудрость, пятнадцать - в Интеллект.

Справившись с этим несложным заданием, я зашёл в умения персонажа, чтобы посмотреть доступные заклинания.

'Внимание! Вы зашли в умения персонажа! Количество единиц таланта: 2. Сейчас вы имеете возможность выбрать одно заклинание из трёх предложенных, разблокировать ветку вызова или разблокировать ветку крови.

1. Костяная Яма первого уровня! Время на каст: 3 секунды. Затраты маны: 30.

Эффект: создает под жертвой яму, выстланную изнутри острыми обломками костей, которые наносят урон в 100

единиц.

Дополнительный эффект: есть 8% шанс повторного использования заклинания.

Откат: 3 минуты.

2. Призрачный Клинок первого уровня! Время на каст: 5 секунд. Затраты маны: 20.

Эффект: оружие, на которое накладывается это заклинание, приобретает +20 % дополнительный урон, на 30 секунд.

Откат заклинания: 5 минут.

3. Пелена Смерти первого уровня! Время на каст: 10 секунд. Затраты маны: 30.

Эффект: создает щит в 100 единиц.

Откат заклинания: 10 минут'.

- Что ж... Пожалуй, выберу костяную яму.

Похоже, что призрачный клинок и пелену смерти я никогда не выберу. А вот разблокировать дополнительные ветки заклинаний нужно, а то никак до них не доберусь...

'**Вы действительно хотите изучить заклинание Костяная Яма первого уровня за 1 единицу таланта?**'.

- Да. Желаю.

'**Вы изучили заклинание Костяная яма первого уровня! -1 единица таланта. Количество единиц таланта: 1. Для получения следующей единицы таланта вам следует набрать 21 уровень**'.

О, это хорошо! Теперь единицы таланта будут даваться после каждого уровня, что, несомненно, не может не радовать.

'**Желаете добавить заклинание 'Костяная Яма первого уровня' в слот активных заклинаний?**'.

- Естественно.

'**Внимание! Заклинание 'Костяная Яма первого уровня' добавлено в слот активных заклинаний! Количество свободных ячеек слота: 0/5**

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением'.

- Подтверждаю, - довольно улыбнувшись, произнёс я.

Я ещё раз осмотрел предлагаемый, слегка обновлённый список заклинаний и выбрал ещё одно под названием 'Стрела Хаоса первого уровня', которое спустя мгновение добавил в слот активных заклинаний, вместо 'Вызова Нечисти'.

Я довольно потёр руки, чувствуя, что мой перс становится всё сильнее и сильнее.

Теперь слот активных заклинаний выглядел таким образом:

1)Поцелуй Мертвеца первого уровня! Время на каст: 0 секунд. Затраты маны: min=10. Эффект: наносит избранной

цели магический урон 5 единиц на протяжении 4 секунд.

Дополнительный эффект: шанс нанесения критического удара тупым, острым и колющим оружием возрастает на 8%'.

Откат заклинания: min = 8 секунд.

2)Пожиратель душ первого уровня! Время на каст: 0 секунд. Затраты маны: min = 15.

Эффект: наносит выбранной цели магический урон 5 единиц на протяжении 5 секунд, отдавая забранные единицы жизни жертвы магу.

Откат заклинания: 38 секунд.

3) Стрела Хаоса первого уровня! Время на каст: 0 секунд. Затраты маны: min = 15.

Эффект пронзает противника стрелой, нанося магический урон 200 единиц.

Дополнительный эффект: Светлые фракции = урон*2

Откат заклинания: 38 секунд.

4) Молния Тьмы первого уровня! Время на каст: 0 секунд. Затраты маны: min = 15 маны.

Эффект: наносит выбранной цели магический урон 60 единиц.

Дополнительный эффект: замедляет противника на 10%

Откат заклинания: min = 18 секунд.

5) Костяная Яма первого уровня! Время на каст: 0 секунды. Затраты маны: min = 15.

Эффект: создает под жертвой яму, выстланную изнутри острыми обломками костей, которые наносят урон в 100 единиц.

Дополнительный эффект: есть 8% шанс повторного использования заклинания.

Откат: 38 секунд.

Ну, что же - очень даже неплохо. Теперь можно и пофармиться сходить...

Я медленно встал с кресла, после чего быстро начал вываливать всё содержимое мешка прямо на пол: если идти фармиться - желательно иметь пустой мешок, в который можно будет складывать весь лут.

Именно поэтому я начал очищать мешок от моего многочисленного барахла. Учитывая, что дом полностью принадлежит мне, вещи, которые я оставляю здесь - не пропадают, что, несомненно, очень удобно.

Закончив с процедурой потрошения мешка, я спокойно вздохнул и вышел на улицу, где, наблюдая за идущим во всю строительным процессом, спокойно вдыхал ночную прохладу.

Гномы работали, как часы: за то короткое время, что они

потратили на строительство, уже появились первые признаки стен, сложенных из крупных каменных глыб и скрепленных специальным сероватым раствором. С таким успехом дома будут построены уже через пару дней, что не может не радовать такого непоседу как я.

Я перевёл взгляд на наёмников, которые со скучающим видом наблюдали за быстрой работой бородатых тружеников, которые, судя по всему, не собирались останавливаться и планировали работать всю ночь.

Мои же люди, уже легли спать возле самого забора, прикрывшись пуками соломы, которые раньше являлись крышами их убогих жилищ. И только пару человек, в том числе и Вирмут с Виндусом, постоянно носились по деревне с целью помочь строителям-гномам и, судя по всему, даже слегка преуспевали в этом.

- Господин князь! - ко мне подбежал запыхавшийся Виндус. - Нам не хватит строительного материала для полного восстановления жилищ. Я подсчитал, что...

- Я верю тебе, Виндус. Когда сможешь - отправляйся в город, чтобы закупить всё необходимое. Помимо этого следует купить постели и всё, что требуется для первых дней обустройства жилища. В этом полностью полагаюсь на тебя. И старайся не разбазаривать деньги, понял?

- Понял, господин князь! - воодушевленно воскликнул слуга.

- Кстати... - вспомнил я один важный вопрос. - Ты теперь поклоняешься Шейдару?

- Да, господин князь, - наклонив голову, ответил Виндус. - Как только приехал - так и поменял веру.

- Очень хорошо, парень, - я хлопнул НПС по плечу. - Может, тебе пойти выспаться?

- Благодарю, господин! Но нужно следить, чтобы гномы от работы не отлынивали, а то знаю я их: откупорят бочонок пива, и их потом работать не заставить. А нам это в круглую сумму обойдется, - он слегка поклонился, после чего побежал по своим делам.

Хм, судя по всему, парень из наших: хомякоподобных. Нужное качество в управлении деревней, поэтому надо подумать над тем, чтобы назначить его казначеем. Но для начала, естественно, стоит приглядеться к пареньку, но что-то мне подсказывает, что с этой должностью он справится превосходно.

Я вновь посмотрел на наемников, периодически зевающих и проверяющих своё оружие.

Хм, а что если?

Как вы уже поняли в моём безумном, но при этом гениальном

мозгу возникла превосходная идея, которая сейчас мне казалась настолько великолепной, что я, чуть ли не бегом, припустил в сторону скучающих НПС, совсем позабыв о том, что персонам моего социального положения не подобает передвигаться таким образом.

- Мне нужен ваш командир! - обратился я к статному орку, неторопливо чистящему ятаган. - Срочно!

С физиономии орка мгновенно пропало сонливое выражение и он, с недоумением уставившись на меня, низким басом поинтересовался:

- Что-то случилось, господин?

- Нет, пока нет. Но надеюсь, что скоро случится, - я кровожадно ухмыльнулся, обнажая белоснежные зубы.

- Для нас есть работка? - слегка улыбнувшись, поинтересовался орк.

- Да, здоровяк. Так что зови сюда всех своих! Выйдем на небольшую ночную прогулку.

- Вот так бы сразу! - вмиг повеселел орк. - А то я скоро мхом от такой работы покроюсь: заказы есть, а сражаться не с кем.

- То же самое. Я не прочь размять кости и кое-что сделать, поэтому зови своих, чтобы через пять минут все были здесь!

- Понял! - довольный орк сорвался с места с целью поскорее выполнить приказ.

Я остался на месте, высматривая кого-нибудь из моих подданных, которым можно было бы задать парочку интересующих меня вопросов.

Таковым оказался Вирмут, озабоченно пробегающий недалеко от меня, который, заметив, что я его зову, тотчас подбежал ко мне.

Задав свои вопросы и узнав у помощника всё, что требовалось, я отпустил его, после чего принялся ждать, пока возле моей персоны соберутся наёмники.

Уже спустя несколько минут я стоял в окружении воинственных, вооруженных до зубов ребят, с надеждой во взгляде смотрящих на меня.

- Итак, ребята, предлагаю вам небольшую ночную прогулку с целью слегка размяться. Вы со мной?

- Да! - громогласно проорали бойцы.

- Куда двинемся, господин? - сдерживая нетерпение в голосе, произнёс командир наёмного отряда.

Я загадочно улыбнулся, после чего заявил:

- Мы совершим набег на Виши - город в десяти милях к северу отсюда!

Глава 19

- Да! - проревели воины, с уважением смотря на меня, после чего, подняв руки с зажатыми в них клинками к небу, дружно заорали: - На-бег! На-бег! На-бег...

Я мгновенно остановил возгласы наемников жестом руки, после чего спокойным, уверенным тоном произнёс:

- Десятиминутная готовность и выезжаем! Разойтись!

Наемники мгновенно двинулись кто куда: один пошёл чистить оружие, другой - справлять нужду, третий - отвязывать коня.

А я тем временем подошёл к Лимфу - сорокалетнему мужику с воинственным выражением лица, который по совместительству являлся командиром отряда.

- Отличная идея, князь, - добродушно оскалившись, похвалил мою затею воин.

- Я надеюсь на это, - ответил я. - Лимф, какими силами мы обладаем?

- Двадцать три воина моего отряда - все ветераны не одной войны, поэтому с какой стороны стоит браться за меч, знают.

- А эльфы входят в это число? - вспомнив парочку остроухих, которых я заметил в лагере, поинтересовался я.

- Нет. Они не в моём отряде.

- Скажи, чтобы выступали вместе с нами. Это мой приказ для них, понял?

Дождавшись сдержанного кивка, я продолжил:

- Парочка магов в набеге на город уж точно не помешают.

- Вы правы, князь. Разрешите идти?

- Разрешаю, - я хлопнул командира по плечу, и, дождавшись, пока тот отойдёт, обернулся, почувствовав, что кто-то ощутимо тянет меня за балахон.

Этим кем-то оказался малыш Ринга:

- Дядя Филиан, а мозно с вами?

- Нет, малыш: это слишком опасно. Ты ещё слишком мал, вот когда подрастёшь - обязательно возьмём тебя с собой... И вообще, в твоём возрасте дети в такое позднее время уже седьмые сны видят. А ну марш спать!

- Но...

- Цыц, малявка. Спать! - состроив недовольную мину на лице, произнёс я.

Малыш тяжело вздохнул, после чего повернулся и пошёл туда, где спали все его односельчане, что-то недовольно бурча

себе по нос. Не сложно было догадаться что именно.

Оставшиеся несколько минут я просто наблюдал за трудящимися изо всех сил гномами, которые буквально на глазах возводили дома.

Их быстрая, но при этом качественная работа, сопровождаемая звонким стуком кирки о камень и веселыми песнями на гномьем языке, ввела в меня в лёгкий транс, поэтому я не сразу понял, что все наемники и эльфы уже собрались вокруг меня, готовые в любую секунду двинуться в поход, ожидая только своего нанимателя. То бишь меня.

- Князь, - окликнул меня Лимфа. - Пора выдвигаться!

Я слегка помотал головой и, увидев, что вся наша компания в сборе, коротко произнёс:

- Что ж - седлаем лошадей, друзья! Нас ждёт великая битва!

- УРРРААА! - проревели наемники, после чего чуть ли не бегом кинулись оседлывать своих лошадей.

Я последовал их примеру.

Я подошёл к своей Молнии, после чего, преодолевая боль от мозоли на пятой точке и стараясь не свалиться с кобылки, всё же смог сесть в такое неудобное для моего тела седло.

Выпрямившись, словно дворянин, и состроив на лице торжественное выражение, я спустя мгновение воскликнул:

- За мной, братья!

Я направил свою кобылку легкой трусцой в сторону гнилых деревяшек, которые в прошлом были входными воротами, зная, что все воины последуют за мной, и потому не оборачиваясь.

Так и случилось: за моей спиной спустя мгновение раздалось многочисленное фырканье и лошадиное ржание, а затем громкий грохот копыт, доказывающий, что все воины двинулись за мной.

Мы выехали из деревни и, выбравшись на северный тракт, ощутимо увеличили темп, желая поскорее оказаться возле небольшого городка Виши, который сулил нам многочисленную добычу и веселье на сегодняшнюю ночь.

Во время нашей недолговременной поездки, на всём пути которой, мы со всей силы гнали лошадей, мы не перемолвились не одним словом, находясь в небольшом мандраже от предстоящей битвы.

Почему я решил напасть на город?

Моё решение, которое кому-то могло показаться спонтанным и даже безумным, на самом деле имело несколько довольно логичных причин. Во-первых, я хотел испробовать свой уже не такой уж и малочисленный арсенал заклинаний. Во-вторых, репутация с любым городом Парнской империи у меня: Ненависть, а значит, хуже, чем есть, я сделать уже просто

физически не смогу. В-третьих, любой, даже самый бедный город имеет хоть какую-то, но казну, которой искренне порадуется мой соратник-хомяк. В-четвертых, весь опыт от наёмников идёт ко мне, как к нанимателю - это значит, что за одну ночь, если повезёт, можно будет подняться на пару десятков уровней. И это только основные причины, поэтому мысль, которая вам, возможно, показалась безумной, на самом деле таковой не является.

Соскочив с взмыленной лошади, я уставился на небольшой городок, находящийся в нескольких сотнях метров от нас, сейчас расположившихся в небольшой рощице.

Виши, как это ни прискорбно, был хоть и небольшим, но всё же неплохо укрепленным городом, способным выдержать даже недолговременную осаду.

Десятиметровая каменная стена, с четырьмя парапетами башен, на которых были хорошо заметны установленные агрегаты катапульт и баллист; дубовые ворота, которые за короткое время можно вынести лишь осадным тараном; стражники, периодически патрулирующие стены и поглядывающие за периметр города - всё это не облегчало ситуации с набегом на город.

Спустя минуту, на протяжении которой я не сводил взгляда с цели нашего сегодняшнего похода, ко мне подошёл Лимфа, который, тактично кашлянув, отвлекая меня от осмотра Виши, после чего вежливо поинтересовался:

- Есть идеи, как проникнуть в город, князь?

- А у тебя? - вопросом на вопрос ответил я.

- Увы... князь, - наемник пожал плечами. - Штурмом городов я не командовал, замков не осаждал, поэтому и что делать в данной ситуации не знаю.

- Давай рассуждать логически, - предложил я. - Ворота довольно массивные...

- Согласен, - кивнул воин.

- Тарана осадного у нас нет, значит, выбить его за короткое время мы не сможем...

- К большому сожалению.

- Послав воинов уничтожать ворота, мы сможем сделать это, но при этом потеряем половину отряда, потому что стражники, я думаю, не особо обрадуются тому, что на город нападают и попытаются уничтожить нас.

- Верно глаголешь, князь.

- Тогда единственный для нас выход - это... - я выжидательно посмотрел на наемника.

- Вернуться обратно? - предположил командир отряда.

- Уничтожить ворота издалека, - сухо произнёс я,

недовольный недогадливостью воина. - Для этого нам понадобятся маги, которых ты должен сейчас позвать, - я выжидательно уставился на наемника.

Тот понял меня правильно, поэтому спустя минуту на нашем военном совете присутствовало уже пятеро разумных.

- На город наложена слабая магическая защита. За пару минут мы с ней справимся, - произнёс один из эльфов, с легким презрением посмотрев на меня. - Как только уничтожим купол, примемся за ворота, Друлаван, - эльф указал кивком на своего собрата, - маг огня, поэтому, думаю, за минуту с воротами мы справимся.

- Отлично! - радостно хлопнув в ладоши, произнёс я.

- Но вам не стоит забывать, господин, - последнее слово он буквально выплюнул, глядя мне в лицо, что как только мы начнём уничтожать купол - маги противника узнают о нападении, и стражники смогут достойно встретить наш отряд. Вы ведь это понимаете?

- Я это понимаю, - спокойно произнёс я, тем самым показывая, что издёвки эльфа меня не трогают. - Начинайте! Лимфа, - обратился я к наемнику, - объявляй минутную готовность!

- Есть, князь! - он развернулся и рысью побежал к своим воинам, объявляя, что штурм замка вот-вот начнётся.

- Как знаете, - высокомерный эльф выставил в направлении замка руки, после чего, не теряя времени, начал шептать заклинание.

Его примеру последовали его два товарища, которые точь-в-точь повторили всё, что делал их собрат.

Я перевёл заинтересованный взгляд с магов на город, увидев, что над ним возник купол голубоватого цвета, который начал протяжно жужжать, сопротивляясь разрушительной мощи эльфийских заклинаний. Было заметно, как стражники, начали растеряно бегать по стенам, не понимая, что происходит.

Мне было весело наблюдать за их жалкими попытками понять хоть что-то о нападении.

Послышался звон сигнального колокола, что означало, что город призывает на свою защиту всех людей, способных держать в руках оружие.

- Защита оказалась слабее, чем я предполагал, - заявил эльф, отвлекая меня от наблюдений. - Есть, купол прорван.

Со звонким хлопком защитный барьер города лопнул, оставив из препятствий для моих воинов лишь дубовые ворота, за которые с большим энтузиазмом принялись эльфийские маги.

- Двадцать секунд, - произнёс эльф, которого мне

представили как Друлаван.

- Лимфа, в бой!

Я, не дожидаясь ответа от командира наемников, быстро вскочил в седло Молнии, и, сильно пришпорив кобылку, отчего та стала на дыбы, с огромной скоростью ринулся навстречу стражникам города Виши.

- За Шейдара! - проорал я, что есть мочи.

- ЗА ШЕЙДАРА! - проревела небольшая кавалькада всадников, скачущих за моей спиной.

Сделано это было настолько громко, что я от неожиданности чуть не свалился с лошади, а вот одному из стражников повезло не так сильно как мне, и он, упав с десятиметровой высоты стены, распластался на земле, больше не подавая признаков жизни.

Не знаю, как это выглядело со стороны, но думаю, что внушительно.

Представьте меня в моём полном боевом облачении, скачущим на коне, а за моей спиной двадцать три могучих всадника, вооруженных до зубов и впавших в боевое безумие, и всё это происходит в темноте ночи, освещаемой лишь факелами города да немногочисленными звездами, высыпавшими на небо. И при том, все эти две дюжины всадников громогласно орут имя бога, который во всём Миркане воспринимается как тварь преисподней.

Неудивительно, что стражники слегка опешили от накатившей на них волны страха, поэтому никто даже не подумал что-либо сделать, пока мы не оказались в сотне метров от города.

Тут уже некоторые воины противника начали наводить на нас арбалеты, но наемники не зря свои деньги получали, быстро выводили ретивых стражников из боя выстрелами мини-арбалетов.

Мне начали приходить первые сообщения о получении опыта.

Затем, ворота, которые отделяли нас от города, благодаря усилиям эльфов осыпались черным пеплом, и вход в Виши стал для нас свободным.

Мы, не теряя время, направили своих скакунов прямо на то место, где раньше стояли дубовые ворота, на редкий строй копейщиков, который успел образоваться с того момента, когда наш отряд начал своё нападение.

- Поцелуй Призрака! Пожиратель душ! Молния Тьмы! Стрела Хаоса! Костяная Яма! Огонь! - направил я свою руку с зажатым посохом на одного копейщика-ополченца, который, не выдержав натиска моих заклинаний, спустя пару мгновений умер.

Сообщение о получении опыта порадовало меня, заставляя поддаться тому азарту, который пьянил и заставлял находить

новых жертв. Я перевёл посох на другого копейщика и прокричал:

- Огонь!

'Внимание! Вами получен новый уровень: 21! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 5!'.

Нет, я не убил его, просто Лимфа, скакавший возле меня, метнул нож тому парню прямо в глазницу, отчего парень скоропостижно скончался.

Вот мы уже оказались лицом к лицу с ополченцами, которые, выставив нам навстречу копья, попытались помешать, дав нашим лошадям слегка завязнуть.

Но наемники, благодаря своему боевому опыту и мастерству, быстро прорвали жидкий строй ополченцев, разделив их на две группы, после чего с невиданной скоростью и жестокостью начали уничтожать каждого его члена.

Спустя полминуты у ворот города остались несколько десятков трупов, я, получивший ещё два дополнительных уровня, да мои воины, которые, не теряя времени, начали взбираться по лестнице на стену, чтобы уничтожать остатки профессиональных воинов, которые могли в будущем хорошенько подпортить нам жизнь.

Эльфы, оставшиеся в роще, тоже не лаптем щи хлебали, пуская во вражеских солдат на стене различные смертоносные заклинания, которые имели очень действенный эффект.

Понять это можно было по многочисленным очкам опыта, сыпавшимся на меня, как из рога изобилия.

'Внимание! Вами получен новый уровень: 27! Расовый бонус: +1 к Интеллект. Свободных для распределения очков характеристик: 35!'.

Спустя ещё пару минут, стена была полностью очищена от немногочисленных стражников и все наемники, разделившись на так называемые 'копья' двинулись по Виши, каждый по своему маршруту, продолжая уничтожать группы сопротивления, которые иногда были даже опаснее воинов империи.

Наши так называемые 'копья' состояли из трёх разумных, расположенных клином. На острие атаки находился самый сильный воин-мечник, а по флангам его прикрывали двое разумных, один из которых зачастую был арбалетчиком.

Очень действенный строй, если воины опытные. Ну, а опыта у моих наемников было хоть отбавляй, поэтому нанести нам серьёзный урон дезорганизованные силы противника просто физически не могли.

Я также был в одном из таких копий, в котором состоял Лимфа, находящийся на острие атаки, и тот самый орк, с

которым я полчаса назад разговаривал.

Я защищал левый фланг командира наемников, периодически орудуя своим боевым посохом, орк Унга - правый, ловко используя свой длинный ятаган.

Пару раз нам на пути попадались низкоуровневые игроки, которых мои соратники выносили с одного удара.

Спустя полчаса усердных боев, Виши пал под натиском моих солдат. Всё мужское население города, которое встретило нас с оружием в руках, грудами трупов лежало по всем улицам средневекового городишки.

Я, счастливый обладатель сорок третьего уровня, обратился к командиру наемников, который уже успел узнать результаты битвы:

- Лимфа, доложить!

- Есть! Погибших со стороны противника около трёх сотен, с нашей стороны - лишь раненные, - он довольно улыбнулся. - Здорово мы их!

- И не говори, - я вернул ему улыбку. - Собери всех жителей города на этой площади через десять минут, - я указал пальцем себе под ноги. - Справишься?

- Всенепременно!

И действительно справился: спустя десять минут на площади собралось всё выжившее после бойни население, состоящее из женщин, детей и стариков. Рядом с ними примостились закованные в кандалы в порванных рубашках и штанах черномазые от грязи рабы, которыми так славился провинциальный Виши.

Хоть, он и был небольшим, невольников здесь было около пяти десятков - ещё одна причина, по которой я решил напасть на этот город. Не люблю я рабовладельцев.

- Уважаемые жители города Виши! - громогласно проорал я. - Сегодня вы подверглись нападению моих воинов. Я сожалею, что пришлось убить всё мужское население, - соврал я, - но у меня не было другого выбора, - я состроил на лице печальное выражение.

- Не лги, тварь преисподней! Я знаю, что ты это сделал ради своего бога, - прокричал старик из первых рядов. - Ты...

Договорить ему не дало заклинание эльфа, которое за одно мгновение превратил служителя Алиана (в том, что это был именно он, я не сомневался) в дымящийся кусок обуглившегося мяса.

- Продолжайте, князь, - флегматично произнёс эльф по имени Друлаван. - Хотелось бы уже в ближайшее время уехать из этой дыры.

- Кхм... - произнёс я, слегка удивленный от скорости решения

насущной проблемы, - так, о чём это я? Аааа, так вот... Я, понимая, всю глубину несчастий, которые принёс вам, поэтому предлагаю переехать в мою деревню, под мою опеку, чтобы вы всегда находились в безопасности.

- Да мы лучше сдохнем! - проорала какая-то краснолицая баба с пухлыми щеками и большими, даже гигантскими, формами, после чего сплюнула мне под ноги.

- Это ваш выбор, - философским тоном заявил я. - И всё же: никто не хочет пойти со мной?

Рабы, испуганно озирающиеся, неуверенно стали поднимать руки.

Дождавшись, пока все пять десятков поднимут руки, и, увидев, что больше никто не собирается повторять их действий, я пожал плечами, после чего заявил:

- Что ж - стоило попытаться... Лимфа! - шепотом обратился я к командиру наемников, спустя мгновение спустившись с помоста площади.

- Слушаю, мой господин! - в тон мне ответил воин.

- Грузи на телеги всё, что может нам пригодится: одежду, стройматериалы, доспехи, артефакты, золото с драгоценностями. На каждом из парапетов находятся орудия: баллисты и катапульты. Я хочу, чтобы они стояли в моей деревне, это понятно?

- Так точно, князь!

- Выполнять!

Спустя час мы огромной колонной, состоящей из телег, нагруженных трофейными вещами, рабов и наемников, тащивших громоздкие дальнобойные орудия, оставляли позади себя разграбленный и обескровленный город Виши.

Что могу сказать? Ночная охота удалась!

Население моей деревни увеличилось на пять десятков человек, большинство из которых физически крепкие мужчины. Наша казна пополнилась на пять тысяч золотых. Также род Руилмах получил в своё распоряжение мощные баллисты и катапульты, которые во время боя представляют огромную силу. Плюс кучу артефактов, один из которых создает тот самый защитный купол.

- Князь, - ко мне подъехал Лимфа, отрывая меня от размышлений.

- Что такое?

- Мы тут с парнями посовещались, князь... - командир наемников. - И решили к тебе в клан вступить: с тобой весело, да и парень ты хороший, - он хлопнул меня по плечу. - Ты ведь не против, князь?

- Нет, конечно! Лимфа, я только за!

'Отряд 'Мечи Империи' вступает под ваше начало. Кол-во разумных рода Руилмах: 24.

Подтвердите, если ознакомились с данным сообщением!'.

- Подтверждаю!

- Мы тебя не подведём, Фириан Руилмах! - он слегка толкнул меня в плечо, после чего развернул своего черного жеребца и поехал вконец колонны.

Видимо, чтобы сообщить хорошую новость, что наемники могут вступить под знамена моего рода. Повезло мне с этими ребятами.

'Эх, а ночка-то действительно задалась!', - именно с такой мыслью я спустя мгновение упал с Молнии от накатившей и распространяющейся по всему телу боли.

Меня буквально выжигало изнутри, ломало кости, кожа начала покрываться красными волдырями, которые лопались, разбрызгивая кровь, в голове как будто взорвалась атомная бомба. У меня на глазах сами собой появились слёзы.

Не знаю, сколько продолжались эти мучения: в такие моменты время относительно, но наконец боль оставила меня и я, сделав усилие, распахнул глаза.

Сфокусировав взгляд на надписи, висевшей перед глазами, я, прочитав её слова и ещё пару секунд пытаясь осознать её значение, искренне воскликнул:

- Что за...?

'**Игрок Фириан. Вы умерли! Добро пожаловать на точку возрождения! Ваша последняя точка возрождения - Поля близ Кирман! Удачной игры!**'.

Эпилог

- Слышишь, Серёга? - взволнованный механик корабля Одиссей, одетый в чёрный доспех-скафандр, ворвался на капитанский мостик. - Гамма излучение, исходящее от гипердвигателя превышает допустимую норму!

- Насколько? - по-деловому спросил Сергей Граховский - капитан одного из крупнейших звездолётов Солнечной системы.

- На одну десятую микрозиверта в час.

- Прилично, - стараясь не показывать своей растерянности, произнёс капитан, отставив вбок термокружку, заполненную ароматным кофе.

- Бортовой компьютер, - обратился он к ИскИну корабля. - Визуализировать проблему с гамма излучением в области отсека с гипердвигателем.

- Выполняю запрос, - холодным женским голосом ответила

система корабля.

Спустя пару мгновений тот же самый голос произнёс:

- Датчики гамма излучения в отсеке О12 отсутствуют или повреждены.

- А вот мой, встроенный в скафандр и исправно работающий, датчик радиации показывает, что количество гамма излучения в отсеке О12 увеличивается в геометрической прогрессии, - с лёгкими нотками паники в голосе сказал механик корабля Одиссей. - Серый, что будем делать?

- Компьютер, выйти из гиперпространства, - не обратив внимания на вопрос друга и вытерев небольшую испарину со лба, обратился Сергей к ИскИну.

- Выполняю запрос... Внимание! Начался процесс торможения. Время до выхода из гиперпространства - девять минут тридцать семь секунд.

- Ты думаешь, что это хорошая идея? - с сомнением вопросил механик.

- Пока мы находимся в гипере, безопасно отключить двигатель, а значит и стабилизировать ситуацию мы не сможем, - задумчиво ответил капитан.

- Компьютер, - произнёс механик, - вывести статистику работы систем корабля.

- Выполняю запрос.

В тот же момент перед глазами двух космических волков повисли разноцветные диаграммы, таблицы и огромное количество чисел, заключающих в себе статистику работы различных систем корабля.

- Смотри, - произнёс механик Игорь, ткнув пальцем в одну из диаграмм. - Расход энергии на гипердвигатель превышает норму на пятнадцать процентов. И это при том, что он сам работает в стандартном режиме, если верить датчикам корабля, - Игорь ткнул пальцем в небольшую таблицу, которая тотчас начала увеличиваться в размерах.

- Согласен. Это очень странно. Будем надеяться, что...

Внезапно завывшая сирена не дала закончить вмиг побледневшему капитану его мысль.

- Внимание! - произнёс корабль своим холодным женским голосом.- Неконтролируемый выброс потока гамма частиц, срочно покиньте корабль.

- Твою ж мать! - синхронно проорали двое друзей.

- Внимание! Высокая вероятность взрыва ядерного генератора номер три, располагающегося в отсеке О15.

- Отключить генератор номер три. Активировать резервный ядерный генератор.

- Отказано. Сбой системы. Приблизительное время до взрыва - две минуты сорок секунд.

- Активировать защитное поле в отсеке О15, - стараясь не поддаваться накатывающей панике, с надеждой в голосе произнёс капитан.

- Отказано. Сбой системы. Приблизительное время до взрыва - две минуты тридцать четыре секунды.

- Бортовой компьютер, показать схему корабля с отображенными проблемными участками, - не обращая внимание на побледневшего механика, продолжал искать варианты спасения капитан Граховский.

- Выполняю запрос.

Спустя пару мгновений вместо многочисленных таблиц и диаграмм появилось трёхмерное изображение корабля с пульсирующими красным цветом двумя участками.

Капитан внимательно всматривался в него, судорожно пытаясь найти хоть какой-нибудь способ выжить и стараясь не обращать внимание на уменьшающееся время до предполагаемого взрыва.

- Бортовой компьютер, возможности отстыковки.

- Выполняю запрос.

- Отстыковка в гиперпространстве? Серёга ты с ума сошёл? - слегка хрипловатым голосом произнёс Игорь.

- У нас будут хоть какие-то шансы, - пожав плечами и в очередной раз утерев пот со лба, сказал капитан.

- Возможностей отстыковки нет, - огорошил Сергея бортовой компьютер.

- Думай! - пробубнил сам себе Сергей.

Спустя пару секунд, когда таймер показывал, что до предполагаемого взрыва осталось чуть меньше двух минут, капитан спросил у механика:

- Игорь, мы можем вручную отключить ядерный генератор?

- Я думаю, что сможем, но без подключения к резервному нас с огромной долей вероятности разорвёт на субатомные частицы, - после непродолжительного молчания, наконец взяв себя в руки, ответил механик.

- Есть возможность включить резервный генератор вручную?

- Нет, - покачав головой, грустно заметил механик. - Для этого нужно взламывать систему безопасности Одиссея. Будь у меня больше времени, можно было бы попытаться.

- Ясно. Компьютер, рассчитать процентную вероятность исхода при отключении ядерного генератора в данный момент.

- Выполняю запрос... Вероятность взрыва составляет восемьдесят пять целых тридцать восемь сотых процента. При

продолжении нагревания ядерного генератора эта вероятность увеличивается согласно формуле...

Не давая компьютеру закончить свою нудную формулу, капитан спокойным тоном обратился к механику:

- Скажи твоим ребятам, чтобы срочно отключали генератор номер три.

- Ты уверен? - нерешительно спросил Игорь.

- У меня есть небольшой, но всё же шанс спасти всех людей, находящихся на борту. Я бы хотел им воспользоваться. И чем больше мы медлим, тем меньше наши шансы, поэтому да. Я уверен.

- Егор, срочно отключай генератор номер три, - приказал Игорь в передатчик, находящийся в скафандре, после чего, посмотрев на своего друга, одними губами прошептал: - И да поможет нам бог...

***

Центр управления космических полётов, расположенный в Подмосковье

- Анатолий Викторович, - громко прокричал один из сотрудников космического центра в передатчик, связывающий его напрямую с начальником.

- Слушаю, - спустя пару секунд недовольно произнёс директор русского прототипа НАСА с другого конца передатчика.

- Корабль Одиссей пропал с радаров. Мы не можем отследить его местоположение...

- ЧТО? - взревел Анатолий Викторович. - ТЫ ХОЧЕШЬ СКАЗАТЬ, ЧТО КОРАБЛЬ С ДВУМЯ ТЫСЯЧАМИ ЛУЧШИХ УМОВ РОССИИ ПРОПАЛ?! ДА ТЫ ПОНИМАЕШЬ...

- Это ещё не всё, Анатолий Викторович, - осмелился перебить сотрудник своего начальника, невольно поежившись от смелости своего поступка, за который его точно не похвалят.

- Что ещё? - успокоившись, спросил директор.

- Нашими датчиками было засечено аномальное явление в области гиперпространства, в результате которого был огромный, невероятный выброс радиации. Поэтому я могу предположить, что Одиссей...

- Мы больше не увидим никогда, - не дав закончить сотруднику свою мысль, перебил его Анатолий Викторович, - потому что такой выброс радиации в гиперпространстве может вызвать лишь взрыв наквадах генератора корабля типа 'Крейсер Аврора'. А все такие корабли, за исключением Одиссея, находятся на Земле. Я прав?

- Всё верно, Анатолий Викторович.

- Данные никому не показывать. Всё засекретить. Нельзя поднимать панику. Как ваше имя?

- Кирилл, - чуть ли не заикаясь, произнёс сотрудник центра полётов. - Путелкин.

- Что ж, Кирилл. Хочу вас видеть через полчаса на экстренном заседании в Кремле . Звездолёт можете использовать служебный. Даю вам 3 уровень допуска. И захватите с собой данные с компьютера, которые должны быть удалены из базы данных через минуту. Вы всё поняли?

- Так точно, - в военной манере ответил Кирилл начальнику русского прототипа НАСА.

- Через полчаса. В Кремле. Всего хорошего, Кирилл Путилкун...

- Я - Путелкин, - перебил начальство Кирилл.

- Не имеет значения, - ворчливо произнёс Анатолий Викторович, после чего отключил передатчик.

Конец первой книги.